Sommaire

A lire avant de lancer le jeu **1**
Avertissement sur l'épilepsie 1
Licence d'utilisation 2
Introduction **3**
Installation du logiciel 3
Enregistrement du programme 3
Mises à jour automatiques 3
Guide Texas Hold'em **4**
Comment jouer au Texas Hold'em 4
Les mains au poker 6
Types de mains 7

© Anuman interactive 2007

© Anuman interactive 2007

A LIRE AVANT DE LANCER LE JEU

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.
Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu sur CD-ROM :
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Licence d'utilisation

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.
Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal (''Contrat de licence'') entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

 © Anuman interactive 2007

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Insérez le disque de Poker Academy Texas Hold'em dans votre lecteur. L'interface du programme d'installation s'affiche automatiquement. Cliquez sur le bouton Installer pour lancer l'installation de Poker Academy Texas Hold'em sur votre ordinateur.

Enregistrement du programme

Pour pouvoir utiliser librement Poker Academy Texas Hold'em, vous devez enregistrer votre version du programme. Cet enregistrement se fait en ligne aussi vous devez disposer d'une connexion Internet sur l'ordinateur sur lequel Poker Academy Texas Hold'em a été installé. Vérifiez que vous êtes bien connecté avant de lancer le programme pour la première fois.

Au premier lancement de Poker Academy Texas Hold'em, celui-ci vous demande d'entrer votre code d'enregistrement. Cliquez sur le bouton Activer et entrez le code d'enregistrement qui vous a été fourni avec le logiciel. Academy Texas Hold'em est alors débloqué.

Mises à jour automatiques

Des mises à jour pour Poker Academy Texas Hold'em sont très régulièrement mises en ligne. Si vous êtes connecté sur Internet, le programme recherche si de nouvelles versions sont disponibles. Si c'est le cas, une fenêtre apparaît au lancement de Poker Academy Texas Hold'em pour vous en informer. Cliquez sur le bouton Télécharger pour charger et installer une mise à jour puis relancez Poker Academy Texas Hold'em pour profiter des améliorations qui ont été apportées au programme.
Dans la fenêtre des informations générales sur le programme, cliquez sur l'onglet Historique des versions pour afficher la liste des modifications effectuées par chaque mise à jour.

Guide Texas Hold'em

Cette aide s'adresse aux joueurs qui ne connaissent pas encore le jeu de poker Texas Hold'em. Elle passe en revue les différentes règles du jeu et examine rapidement quelques-uns de ses principaux angles de stratégie.

Comment jouer au Texas Hold'em

Il existe de nombreuses variantes du Texas Hold'em. Nous commencerons par décrire le Texas Hold'em à limite fixe qui est la variante la plus fréquemment jouée dans les salles de jeu. Le Texas Hold'em no-limit est récemment devenu très populaire lui aussi, grâce à une large couverture médiatique.

Cette section donne une vue d'ensemble de haut niveau du jeu de Texas Hold'em. Pour les joueurs complètement débutants en Texas Hold'em, les rubriques suivantes développent bien plus en détail les parties spécifiques du jeu.

Limite des enchères

Dans les parties à limite fixe la taille de toutes les mises est fixée à un montant spécifique, alors que dans les parties no-limit, un joueur peut miser autant de jetons qu'il le souhaite. C'est la seule différence dans les règles entre ces deux formes de Texas Hold'em et cependant la stratégie et le style de jeu en sont affectés radicalement.

N'importe quelle partie de Texas Hold'em, à limite fixe ou no-limit, est jouée avec des enchères prédéfinies. Les enchères imposent la taille des mises dans les parties limit ou la mise minimum dans les parties no-limit.

Le bouton

A une table de poker, les joueurs sont assis dans le sens des aiguilles d'une montre, généralement jusqu'à dix joueurs par table. A chaque main, un joueur particulier se voit attribuer le bouton du donneur, le plus souvent un 'D' entouré d'un cercle. Cela désigne ce joueur précis comme le donneur de la main. Les cartes sont distribuées en fonction du bouton donneur et toutes les mises commencent par le joueur à gauche du bouton. Le bouton se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur suivant après chaque main, afin que tous les joueurs soient donneur à leur tour.

 © Anuman interactive 2007

Les blinds

Avant que les cartes ne soient distribuées, les deux joueurs à gauche du bouton doivent faire des enchères imposées, appelées blinds. Elles sont appelées blinds parce que les joueurs misent avant d'avoir des cartes, c'est-à-dire à l'aveuglette (blind = aveugle en anglais). Le joueur directement à gauche du bouton est appelé le petit blind et le joueur suivant est appelé le gros blind. Le gros blind place le montant total de la mise minimum sur la table (le montant minimum de la mise est déterminé par les enchères du jeu) et le petit blind y place une plus petite somme, habituellement la moitié de la mise minimum. Par exemple, dans une partie qui a un gros blind de 10$, le montant du petit blind sera de 5$.

Le tour d'enchères du pré-flop

Une fois que les blinds ont été annoncés, les joueurs reçoivent deux cartes cachées. Les mains de deux cartes sont appelées vos cartes cachées. Il y a quatre tours d'enchères dans le Texas Hold'em. Le premier tour s'appelle le pré-flop. Le pré-flop est spécial puisque les mises ont déjà commencé avec les blinds. Puisque les petit et gros blinds ont déjà misé, le premier joueur à agir est celui qui est juste à gauche du gros blind. Cette position s'appelle Under the gun en anglais, sous le feu en français. Dans un tour d'enchères, chaque joueur doit avoir au moins une chance d'agir. Afin de rester dans la main, un joueur doit égaler les mises faites par les autres joueurs. Un joueur a aussi l'opportunité de relancer les enchères en misant. Si un joueur relance, tous ceux qui ne se sont pas couchés ont la possibilité de suivre le montant de la nouvelle mise et dans la plupart des cas de sur-relancer. Pendant le pré-flop, si personne ne relance et qu'on arrive au gros blind, celui-ci a le droit de relancer ou de parler pour mettre fin au tour d'enchères. Dans le Hold'em à limite fixe, toutes les mises doivent être de la taille du gros blind et dans le no-limit toutes les mises doivent être au moins égales à la dernière mise.

Beaucoup de joueurs débutants trouvent compliqué d'apprendre toutes les règles d'enchères. Pour plus de détails sur le fonctionnement des tours d'enchères, consultez la rubrique correspondante.

Le tour d'enchères du flop

Lorsque le tour d'enchères du pré-flop est terminé, trois cartes (le flop) sont distribuées, face visible, au centre de la table. Ce sont des cartes communes que tous les joueurs peuvent utiliser pour composer leur meilleure main de 5 cartes. Un second tour d'enchères commence, avec le joueur à gauche du bouton. Puisqu'il n'y a pas de mises de blind, les joueurs peuvent parler

(suivre à zéro) jusqu'à ce qu'un joueur décide de miser. Dans le Hold'em à limite fixe, toutes les mises faites sur le flop doivent être de la taille du gros blind.

Le tour d'enchères de la turn

Après le tour d'enchères du flop, une quatrième carte commune est placée sur le tableau et un troisième tour d'enchères commence. En limite fixe, toutes les mises doivent désormais être deux fois plus grosses que le gros blind. Si le gros blind était de 10$, alors toutes les mises et les relances doivent être de 20$ pour la turn.

Le tour d'enchères de la rivière

Après le tour d'enchères de la turn, une cinquième carte commune est placée sur le tableau et un quatrième tour d'enchères commence. En limite fixe, toutes les mises sont deux fois plus grosses que le gros blind.

L'abattage

Si tous les joueurs se couchent durant n'importe quel tour d'enchères, la main est immédiatement terminée et les jetons dans le pot reviennent à l'enchérisseur. Si les joueurs restent jusqu'à la fin du tour d'enchères de la rivière, ils montrent alors leurs cartes dans l'ordre et la meilleure main gagne le pot. La meilleure main de cinq cartes formée par les deux cartes fermées de chaque joueur et les cinq cartes communes gagne le pot. En cas d'égalité, on partage le pot.

Les mains au poker

Lors de l'abattage, on évalue la force de la main de chacun des joueurs pour déterminer qui remporte le pot. Il est donc très important de comprendre les mains et leur hiérarchie.

Réaliser la meilleure main de cinq cartes

En Texas Hold'em, on prend toujours en compte la meilleure main possible à partir des combinaisons réalisables avec les sept cartes disponibles pour chaque joueur. Ces sept cartes comptent les deux cartes personnelles du joueur ou cartes fermées et les cinq cartes communes à tous les joueurs. Ainsi, une main peut comprendre une, deux voire aucune des cartes fermées. Si un joueur n'utilise aucune de ses cartes personnelles, sa main se compose uniquement des cartes communes, c'est ce que l'on appelle "jouer le tableau".

 © Anuman interactive 2007

Evaluation d'une main

Suivant les combinaisons, on peut répartir les mains suivant les standards du poker à cinq cartes. On peut utiliser ces types de main pour hiérarchiser les mains de poker : certaines sont plus fortes que d'autres, elles-mêmes plus fortes que d'autres. Ainsi, un brelan bat deux paires mais perd contre une suite. La valeur des combinaisons est relative aux chances de réaliser une main de ce type en fonction des combinaisons possibles à partir d'un jeu de 52 cartes.

Dans un jeu standard de 52 cartes, il existe quatre couleurs de carte : les piques (P), les carreaux (K), les trèfles (T) et les coeurs (C). Chaque couleur comprend 13 cartes de valeur différente, dont voici l'ordre décroissant : as (A), roi (K), dame (Q), valet (J), Dix (D), 9, 8,7, 6, 5, 4, 3 et 2.

En Texas Hold'em, contrairement à d'autres jeux, on considère que toutes les couleurs ont la même valeur et ne servent pas à départager les égalités.

Lorsque deux mains sont similaires, on prend en considération la valeur des cartes qui forment la main.

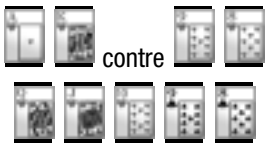
Types de mains

En Texas Hold'em, les types de mains sont les suivants, dans l'ordre décroissant :

Quinte flush

Une quinte flush est une main dont les cinq cartes de même couleur sont consécutives, en valeur. Les quintes flush se différencient les unes des autres en fonction de la plus haute carte de la suite. Plus elle est forte et plus la valeur de la quinte augmente dans sa catégorie.

Exemple :



Le joueur 1 a une quinte flush à l'as :

Le joueur 2 a une quinte flush, à la dame :

La suite du joueur 1 commençant par une carte (l'as) plus haute que celle du joueur 2 (une dame), la main du joueur 1 l'emporte.

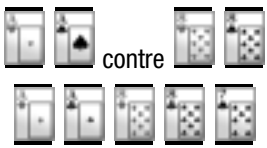
Il faut cependant savoir que si l'as est toujours la plus forte carte en Texas Hold'em, il peut être utilisé pour réaliser des suites dans lesquelles il est suivi d'un deux. Ainsi, la quinte flush la plus forte est à l'as (AC KC QC VC DC par exemple) et la plus faible est au cinq (5C 4C 3C 2C AC par exemple).

La quinte flush à l'as (également appelée flush royale) est la meilleure main possible en Texas Hold'em puisqu'il s'agit de la plus forte main dans la plus forte catégorie.

Carré

Un Carré est une main composée de quatre cartes de même valeur. C'est la hauteur des cartes qui détermine la hiérarchie entre les carrés. Plus la carte du carré est forte, plus la main est forte. Ainsi, le carré d'as est la main la plus forte possible de ce type, alors que le carré de deux est la plus faible.

Exemple :



Le joueur 1 a un carré d'as :

 © Anuman interactive 2007

Le joueur 2 un carré de huit :

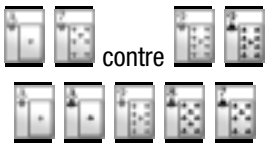
Les quatre as du joueur 1 l'emportent sur les 4 huit du joueur 2.

Full

Un Full est une main composée de 3 cartes de même valeur et de deux autres cartes de même valeur. Plus mieux visualiser, la main se compose alors d'un brelan et d'une paire.

On départage les fulls en fonction de la hauteur du brelan. En cas d'égalité, on compare ensuite les paires pour déterminer le vainqueur.

Exemple N°1 :



Le joueur 1 a un full, trois as et deux sept :

Le joueur 2 a un full, trois neuf et deux as :

Le brelan du joueur 1 (à l'as) étant supérieur à celui du joueur 2 (au neuf), le joueur 1 a la main la plus forte.

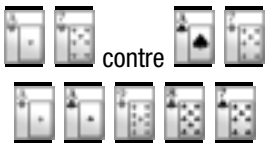
Exemple N°2 :

Le joueur 1 a un full, trois as et deux sept :

Le joueur 2 a un full, trois as et deux neuf :

Les joueurs 1 et 2 ont des brelans égaux, on regarde alors les paires qu'il leur reste. La paire du joueur 2 (au neuf) étant supérieure à celle du joueur 1 (au sept), le joueur 2 a la main la plus forte.

Exemple N°3 :



Le joueur 1 a un full, trois as et deux sept :

Le joueur 2 a un full, trois as et deux sept :

Les joueurs 1 et 2 ont des mains identiques : un full de trois as et deux sept, ils sont donc à égalité.

Couleur (ou flush)

Une Couleur, ou flush est une main contenant cinq cartes d'une même catégorie. La valeur d'une

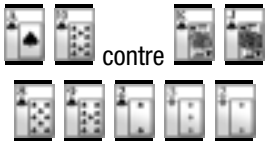
 © Anuman interactive 2007

couleur est fonction de la valeur des cartes qui la composent.

On compare les couleurs en fonction de la carte la plus haute qu'elles contiennent. Si la plus grosse carte de la main A est plus forte que la plus grosse carte de la main B, la main A est maître. Si les cartes les plus fortes sont identiques, la comparaison porte alors sur la deuxième carte la plus forte de la main. On répète alors cette comparaison carte par carte jusqu'à départager la plus forte main, sinon les deux mains peuvent être identiques. Dans ce cas, il y a égalité.

La couleur la plus forte est à l'as. La moins forte est au six. En effet, il ne peut pas exister de couleur au cinq car il s'agirait alors d'une quinte flush.

Exemple N°1 :

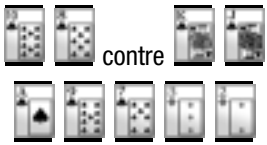


Le joueur 1 a une couleur, à l'as :

Le joueur 2 a une couleur, au roi :

La plus grosse carte du joueur 1 (l'as) étant plus forte que la plus grosse carte du joueur 2 (à savoir, le roi), le joueur 1 a la meilleure main.

Exemple N°2 :

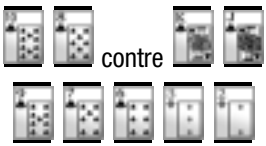


Le joueur 1 a une couleur, à l'as et au dix :

Le joueur 2 a une couleur, à l'as et au roi :

Les joueurs 1 et 2 ont chacun une couleur à l'as. Si l'on regarde leur deuxième plus grosse carte, le joueur 2 a un roi et le joueur 1, un dix. C'est donc la main du joueur 2 qui l'emporte.

Exemple N°3 :



Le joueur 1 a une quinte flush au dix :

Le joueur 2 a une couleur, au roi :

Une quinte flush l'emporte toujours sur les couleurs, quelle que soit leur hauteur, c'est donc le joueur 1 qui a la meilleure main.

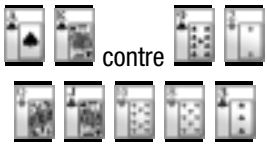
Quinte

Une quinte est une main dont les cinq cartes sont consécutives, en valeur. La valeur de la quinte dépend de la carte la plus forte qui la compose. Tout comme pour les quintes flush, l'as peut faire office de plus forte carte dans une quinte à l'as ou de plus faible carte dans une quinte au cinq.

La plus forte des quintes possibles est à l'as (AP, KP, Qp, JP, TP par exemple) et la plus faible au cinq (5P 4P 3P 2P AP par exemple).

 © Anuman interactive 2007

Exemple N°1 :

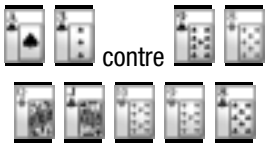


Le joueur 1 a une quinte à l'as :

Le joueur 2 a une quinte, à la dame :

Le joueur 1 ayant une quinte commençant avec la carte la plus forte (c'est-à-dire l'as), c'est lui qui a la meilleure main.

Exemple N°2 :



Le joueur 1 joue le tableau et a une quinte à la dame. La meilleure main que le joueur 2 puisse réaliser est également une quinte à la dame.

Les deux mains étant des quintes de même valeur (c'est-à-dire à la dame), il y a égalité.

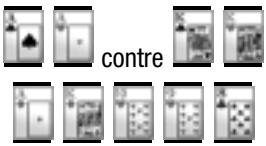
Brelan

Un brelan est une main contenant trois cartes de même valeur et deux autres cartes, toutes différentes. On évalue les brelans en fonction de la valeur de la carte qui les compose. Plus sa valeur est élevée plus le brelan est fort.

Si deux mains s'affrontent avec un brelan de même valeur, les cartes restantes déterminent la gagnante. On appelle ces deux autres cartes des acolytes. Les deux acolytes de chaque main sont départagés en fonction de leur valeur. On compare ensuite la valeur des meilleurs acolytes de chaque main pour casser l'égalité. S'ils sont identiques, on compare enfin le dernier acolyte.

Le meilleur brelan possible est le brelan d'as (avec un roi et une dame en acolytes). Le brelan le plus faible est le brelan de deux (avec un quatre et un trois en acolytes).

Exemple N°1 :

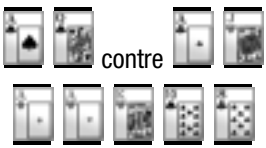


La main du joueur 1 se compose d'un brelan d'as, d'un roi et d'un dix en acolytes :

La main du joueur 2 se compose d'un brelan de rois, d'un as et d'un dix en acolytes :

Le brelan du joueur 1 étant le plus fort (aux as alors que l'autre est aux rois), il bat la main du joueur 2.

Exemple N°2 :



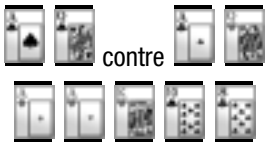
La main du joueur 1 se compose d'un brelan d'as, d'un roi et d'une dame en acolytes :

 © Anuman interactive 2007

La main du joueur 2 se compose d'un brelan d'as, d'un roi et d'un valet en acolytes :

Les joueurs 1 et 2 ont les mêmes brelans, aux as. Ils ont également le même premier acolyte (le roi). Le deuxième acolyte du joueur 1 (dame) en revanche, est supérieur à celui du joueur 2 (valet), le joueur 1 l'emporte donc.

Exemple N°3 :



La main du joueur 1 se compose d'un brelan d'as, d'un roi et d'une dame en acolytes :

La main du joueur 2 se compose d'un brelan d'as, d'un roi et d'une dame en acolytes :

Les joueurs 1 et 2 ont les mêmes brelans, aux as. Leurs acolytes sont également identiques (le roi et la dame). Les deux joueurs ont donc des mains à égalité.

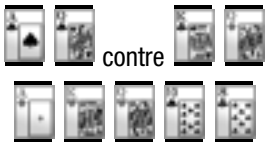
Double paire

Une Double paire contient deux cartes de même valeur, deux cartes d'une autre valeur et une cinquième carte, l'acolyte, encore différente. Pour évaluer deux mains de double paire, on compare la valeur de la plus forte paire. Plus elle est haute, plus elle a de chances de l'emporter. S'il y a égalité, on compare ensuite la seconde paire. Si les deux mains ont des paires égales, on compare enfin l'acolyte pour les départager.

La double paire la plus haute est aux as et aux rois (avec une dame en acolyte) (AP AC KK KC QK par exemple) La double paire la plus faible est aux deux et trois (avec le quatre en acolyte)

(3P 3C 2K 2C 4P par exemple).

Exemple N°1 :

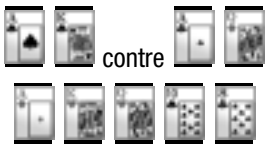


La main du joueur 1 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un roi en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'une paire de rois,
d'une paire de dames et d'un as en acolyte :

La meilleure paire du joueur 1 (aux as) étant supérieure à celle du joueur 2 (aux rois), le joueur 1 a la meilleure paire.

Exemple N°2 :



La main du joueur 1 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de rois et d'une dame en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un roi en acolyte :

 © Anuman interactive 2007

Les joueurs 1 et 2 ont la même forte paire (aux as). La seconde paire du joueur 1 (aux rois) est cependant supérieure à celle du joueur 2 (aux dames), le joueur 1 a donc la meilleure main.

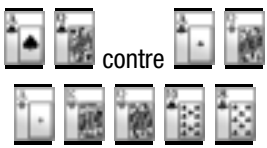
Exemple N°3 :

La main du joueur 1 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un roi en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un valet en acolyte :

Les joueurs 1 et 2 ont la même meilleure paire (aux as) et la même seconde paire (aux dames). L'acolyte du joueur 1 (le roi) est cependant supérieur à celui du joueur 2 (le valet), le joueur 1 a donc la meilleure main.

Exemple N°4 :



La main du joueur 1 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un roi en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'une paire d'as,
d'une paire de dames et d'un roi en acolyte :

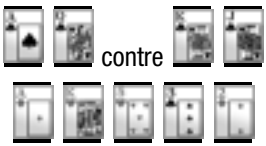
Les joueurs 1 et 2 ont la même meilleure paire (aux as), la même seconde paire (aux dames) et le même acolyte (le roi), ils sont donc à égalité.

Paire

Une paire se compose de deux cartes de même valeur, alors que les trois cartes restantes ont des valeurs différentes. Les paires se différencient en fonction de la valeur des cartes qui la composent, puis si nécessaire les trois acolytes peuvent aider à départager une égalité.

La paire d'as est la plus forte possible, viennent ensuite les rois, les dames et les valets et enfin, les chiffres, dans l'ordre décroissant.

Exemple N°1 :



Le joueur 1 a une paire d'as avec un roi, une dame et un cinq en acolytes :

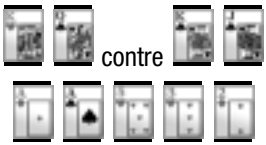
Le joueur 2 a une paire de rois avec un as, un valet et un cinq en acolytes :

La paire du joueur 1 étant plus forte que celle du joueur 2 (l'as l'emporte sur le roi), le joueur 1

 © Anuman interactive 2007

a la meilleure main.

Exemple N°2 :

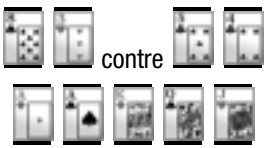


Le joueur 1 a une paire d'as avec un roi, une dame et un cinq en acolytes :

Le joueur 2 a une paire d'as, avec un roi, un valet et un cinq en acolytes :

Les joueurs 1 et 2 ont chacun une paire d'as et un roi en acolyte. Le deuxième acolyte du joueur 1, la reine, est cependant plus fort que le valet du joueur 2. Le joueur 1 l'emporte donc.

Exemple N°3 :



Le joueur 1 a une paire d'as avec un roi, une dame et un valet en acolytes :

Le joueur 2 a une paire d'as avec un roi, une dame et un valet en acolytes :

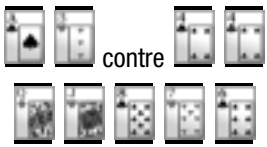
Les joueurs 1 et 2 ont tous les deux joué le tableau, ils ont donc les mêmes mains.

Forte carte

La main la plus faible possible est la forte carte. Elle contient cinq cartes toutes de différentes valeurs, non consécutives et ne pouvant pas être associées.

Pour évaluer ces types de mains, on compare les cartes qui les composent en commençant par la plus forte. Si la carte de comparaison d'une main est supérieure à celle de l'autre main, la première l'emporte. Si les cartes de comparaison sont de même valeur, on prend alors en compte la deuxième carte la plus forte et ainsi de suite.

Exemple N°1 :

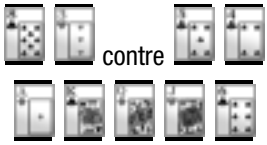


Le joueur 1 a une main à l'as, avec une dame, un valet, un huit et un sept en acolytes :

Le joueur 2 a une main au roi, avec une dame, un valet, un huit et un sept en acolytes :

La meilleure carte du joueur 1 (l'as) étant supérieure à celle du joueur 2 (le roi), le joueur 1 a la meilleure main.

Exemple N°2 :



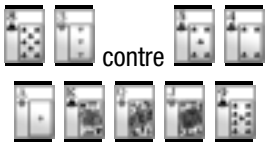
Le joueur 1 a une main à l'as, avec un roi, une dame, un valet et un huit en acolytes :

 © Anuman interactive 2007

Le joueur 2 a une main à l'as, avec un roi, une dame, un valet et un six en acolytes :

Les joueurs 1 et 2 ont les mêmes fortes cartes suivies de trois acolytes de même valeur. C'est la cinquième et dernière carte de chacun des joueurs qui permet de les départager, puisque le huit du joueur 1 est supérieur au 6 du joueur 2, le joueur 1 l'emporte donc.

Exemple N°3 :



Le joueur 1 a une main à l'as, avec un roi, une dame, un valet et un neuf en acolytes :

Le joueur 2 a une main à l'as, avec un roi, une dame, un valet et un neuf en acolytes :

Les joueurs 1 et 2 ont tous les deux joué le tableau, ils sont donc les mêmes mains.

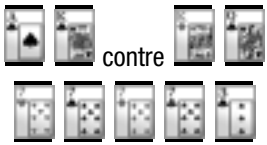
Acolytes

Bien qu'ils semblent avoir peu d'importances, au Texas Hold'em, il faut faire très attention aux acolytes.

Il s'agit des cartes qui ne contribuent pas directement à définir le type de main. Si vous avez un brelan de reines, par exemple, les deux autres cartes de votre main sont appelées acolytes.

Dans bien des situations, la qualité de ces acolytes peut faire toute la différence. Si vous avez la même main que votre adversaire à l'exception de l'acolyte, il permet de battre l'autre main. Voici donc quelques exemples de situations habituelles au Texas Hold'em dans lesquelles les acolytes jouent un rôle déterminant sur le sort de la main :

Exemple N°1 :

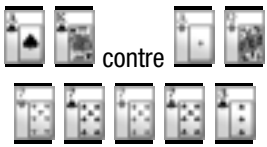


La main du joueur 1 se compose d'un carré de sept et d'un as en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'un carré de sept et d'un roi en acolyte :

Dans cette main, les quatre sept sont au tableau ce qui donne un carré aux deux joueurs. La carte acolyte du joueur 1 est un as alors que le joueur 2 n'a qu'un roi. La main du joueur 1 est donc plus forte et le fait que l'acolyte détermine le gagnant, on dit que l'acolyte du joueur 1 a brisé l'égalité avec le joueur 2.

Exemple N°2 :



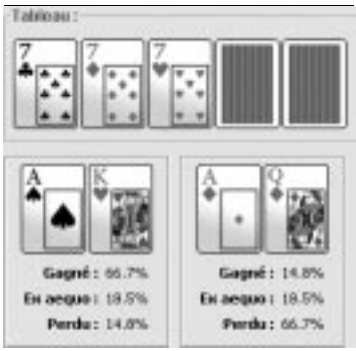
La main du joueur 1 se compose d'un carré de sept et d'un as en acolyte :

La main du joueur 2 se compose d'un carré de sept et d'un as en acolyte :

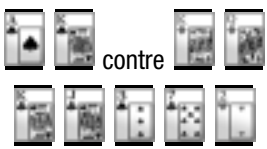
 © Anuman interactive 2007

Cette main est la même que la précédente, mais les deux joueurs ont un as en acolyte. Ils ont donc tous les deux la même main : carré de sept et as en acolyte.

Malheureusement pour le joueur 1, le quatrième sept est arrivé à la turn. En utilisant le calculateur d'abattage de Poker Academy, vous pouvez remarquer qu'auparavant, le joueur 1 avait 66,7 % de chances de gagner.



Exemple N°3 :

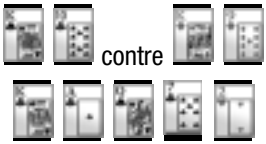


La main du joueur 1 se compose d'une paire de rois, avec un as, un valet et un sept en acolytes :

La main du joueur 2 se compose d'une paire de rois, avec une dame, un valet et un sept en acolytes :

Dans cette main, chaque joueur a une paire de rois. Le joueur 1 a la meilleure main, en revanche, car son as brise l'égalité avec le joueur 2 qui n'a qu'une dame.

Exemple N°4 :



La main du joueur 1 se compose d'une paire de rois,
avec un as, une dame et un dix en acolytes :

La main du joueur 2 se compose d'une paire de rois,
avec un as, une dame et un neuf en acolytes :

Dans cette main, chaque joueur a une paire de rois. Les deux mains sont égales jusqu'à ce que l'on compare la cinquième et dernière carte. Le dix du joueur 1 permet de briser l'égalité contre le neuf du joueur 2. Le joueur 1 l'emporte.

La meilleure main

En Texas Hold'em, on se réfère toujours à la meilleure main possiblement réalisable avec les cartes du tableau. Il est très important de savoir la déterminer car elle permet de connaître la véritable force de votre propre main. Voici donc quelques exemples :

Exemple N°1 :

 © Anuman interactive 2007

Tableau : 7T 8T QK

La meilleure main possible avec ce tableau est un brelan de dames et pour cela, un joueur doit avoir une paire de dames.

Exemple N°2 :

Tableau : 7T 8T QK 10T

L'arrivée d'un dix de trèfle sur le flop précédent modifie complètement la meilleure main possible. Avec ces nouvelles cartes, la meilleure main possible est une quinte flush au valet si un joueur détient JT et 9T :

La main immédiatement en dessous est une quinte flush au dix, réalisable avec 9T 6T :

Ce qu'il faut retenir de cet exemple, c'est que si un joueur a 9T 6T, il sait qu'il a réellement la meilleure main possible, puisque personne d'autre ne peut avoir le 9T pour réaliser la quinte flush au valet.

En plus de ces quintes flush, les meilleures mains suivantes seraient des couleurs à l'as. Les joueurs peuvent également avoir des quintes. Toute autre combinaison de J9 autre que JT 9T permet une quinte à la dame. Toute combinaison 96 autre que 9T 6T donne également des quintes au dix. Après toutes ces mains, on retrouve la meilleure main du flop, le brelan de dames qui est le meilleur brelan possible étant donné le tableau.

Exemple N°3 :

Tableau : 7T 8T QK 10T 8P

Avec le 8 de pique à la rivière, notre exemple se complique. La meilleure main possible reste la quinte flush au valet et la seconde la quinte flush au dix. Mais la hiérarchie des mains diffère tout de même après ces deux mains, du fait que le tableau contient désormais une paire (les deux 8).

Le deuxième 8 à la rivière permet un carré de huit à celui qui aurait déjà deux huit en main, donnant ainsi la troisième meilleure main. La quatrième serait un full aux dames accompagnée de huit si un joueur a une paire de dames. Il y a plusieurs autres fulls possibles qui seraient ensuite suivis de plusieurs couleurs puis plusieurs suites.

Tirages

En Texas Hold'em, il est important de savoir, quel que soit le moment, si votre main peut encore s'améliorer. On appelle généralement ces possibilités d'amélioration des "tirages" et les futures cartes communes pouvant vous aider à améliorer cette main sont souvent dénommées des "outs". Voici quelques situations habituelles en Texas Hold'em :

Exemple N°1 :

Votre main : AT 2T, Flop : 7T 8T QC

Sur le flop vous auriez l'as en forte carte. Mais vous avez aussi quatre trèfles, on peut donc dire que vous avez un tirage couleur.

N'importe lequel des neuf trèfles restant sur le tapis (il y en a 13 au total, sachant que 4 ont déjà été donnés, il en reste 13 - 4 = 9) pourrait vous donner une couleur (la plus forte possible, de surcroît, à l'as). Ces neuf cartes à pique sont considérées comme vos outs pour réaliser une couleur à la turn.

Exemple N°2 :

Votre main : DP 7C, Flop : 9K 8T AC

Sur le flop vous auriez l'as en forte carte. Mais votre main contenant quatre cartes consécutives

 © Anuman interactive 2007

(de 10 à 7), vous avez ce que l'on appelle une bilatérale, une suite ouverte aux deux bouts.

Si un Valet ou un 6 apparaît lors du tour, vous pourriez faire une suite (au valet ou au 10, respectivement). Etant donné qu'il reste 4 valets et 4 six dans le jeu, vous avez 8 outs possibles pour faire une suite à la turn.

Exemple N°3 :

Votre main : DT 9T, Flop : 7T 8T AC

Sur le flop vous auriez l'as en forte carte. En revanche, votre main comprenant quatre cartes consécutives de la même couleur (DT 9T 8T 7T), vous avez ce que l'on appelle un tirage quinte couleur.

Cette main a de grandes possibilités d'amélioration. Avec un JT ou 6T, vous obtenez une quinte couleur. Avec un autre trèfle, vous avez une couleur. Et n'importe quel autre valet ou six vous donne une quinte. Si l'on ajoute le tout, 15 cartes du jeu sont susceptibles de vous donner une quinte, au minimum.

Exemple N°4 :

Votre main : JP DP, Flop : 7T 8T AC

Sur le flop vous auriez l'as en forte carte. Votre main contient cependant quatre cartes pouvant former une suite de cinq cartes dont il manque le centre (du valet au 7, mais il manque le 9), vous avez ce que l'on appelle une quinte interne ou quinte par le ventre. N'importe lequel des quatre neufs restant dans le jeu sont vos outs pour réaliser une quinte à la turn.

Règles d'enchères

Cette rubrique décrit les règles et les mécanismes d'un tour d'enchères de Hold'em.

Limite des enchères

Dans une partie limit, la taille de toutes les enchères est arrêtée à une somme précise. Si les enchères sont de 10$/20$, cela signifie que toutes les mises et les relances lors des deux premiers tours d'enchères (le pré-flop et le flop) sont de 10$, et que toutes les mises lors des deux derniers tours (la turn et la rivière) doivent être de 20$. Le premier nombre donné lors des enchères (10$) est communément appelé la petite mise, et le deuxième (20$) est appelé la grosse mise. Le gros blind, étant une mise de pré-flop imposée, est toujours de la taille d'une petite mise. Le petit blind correspond lui habituellement à la moitié d'une petite mise. Dans une partie 10$/20$, le petit blind serait de 5$.

Dans le Hold'em no-limit, la taille de la mise maximum n'est pas fixée. Un joueur peut miser la somme qu'il souhaite, jusqu'à la totalité de son tapis. Toutes les mises doivent être au moins égales au gros blind. Toutes les relances doivent être au moins aussi hautes que la mise ou relance précédente.

Actions d'enchères

Il existe plusieurs sortes d'actions possibles lors d'un tour d'enchères.

Se coucher

Un joueur a toujours la possibilité de se coucher lorsque c'est à son tour de jouer. Lorsqu'une main est couchée elle est jetée dans le pot de défausse et le joueur ne peut alors plus remporter le pot. Si tous les joueurs se couchent sauf un, la main est aussitôt terminée. Le dernier joueur restant gagne le pot de façon incontestée.

Parler/Suivre

Si un joueur souhaite rester dans la main, mais ne souhaite pas augmenter les enchères, il a la possibilité de suivre avec la somme qu'il doit au pot pour continuer à jouer. Si la somme nécessaire pour suivre est nulle, le fait de suivre à zéro est appelé parler. Une erreur fréquente commise par les joueurs débutants consiste à se coucher quand ils pourraient parler gratuitement et ainsi rester dans le jeu pour gagner le pot.

Miser/relancer

Lorsqu'un joueur souhaite parier des jetons pour augmenter les enchères, il peut miser la somme adéquate (il existe quelques restrictions dont nous parlerons plus tard). La première mise lors d'un tour d'enchères est appelée une mise, et toutes les suivantes sont appelées des relances.

 © Anuman interactive 2007

Ordre d'enchères

Les enchères ont toujours lieu dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table et commencent par le premier joueur actif à gauche du bouton du donneur. Les joueurs actifs sont ceux qui sont toujours dans le jeu pour la main en cours. Les joueurs qui se sont couchés ne sont plus actifs dans la main. Les joueurs ne peuvent agir que lorsque c'est leur tour. Lorsque c'est son tour, un joueur doit se coucher, suivre ou relancer. Pour rester dans la main, il doit miser au moins autant que les autres joueurs. Si un joueur relance, tous les joueurs doivent avoir la possibilité de se coucher, de suivre ou de relancer à nouveau. Une fois que tous les joueurs ont agi et qu'il n'y a plus de relance, le tour est terminé.

Nombre de relances autorisées

Dans le poker à limite fixe le nombre de relances autorisées lors d'un seul tour d'enchères est en général limité. Il est habituellement interdit de relancer plus de trois fois, sauf lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs dans la main (tête-à-tête). Dans le Hold'em no-limit il n'y a habituellement pas de limite au nombre de relances possibles.

Tapis

Lorsqu'un joueur n'a presque plus de jetons à la table, et qu'il suit ou mise avec tous ceux qui lui restent, on dit qu'il fait tapis. Un joueur qui fait tapis n'est plus actif dans la main, mais il peut encore gagner le pot en jeu. Cependant, si les joueurs restants continuent à miser, toutes les mises à venir seront placées dans un nouveau pot (un pot extérieur) que le joueur ayant fait tapis ne peut pas gagner. Lors de l'abattage, les joueurs qui ont participé au pot extérieur le plus récent abattent leurs cartes les premiers. Ensuite le joueur qui a fait tapis montre ses cartes pour le pot principal.

Exemple de main au poker

Cette section suit en détail le déroulement d'une main de Texas Hold'em du début à la fin.

Alice : Bob : Carl : Dave : Eddie :

Imaginez une partie de Hold'em 10$/20$ à cinq joueurs, avec les joueurs suivants : Alice, Bob, Carl, Dave et Eddie. Alice a le bouton du donneur, Bob annonce donc un petit blind de 5$ et Carl annonce le gros blind de 10$. Les cartes sont distribuées, deux par joueur, cachées : c'est maintenant à Dave de jouer. Il a trois options. Il peut se coucher si sa main ne lui plaît pas. Il peut suivre la remarquable mise de 10$ faite par Carl pour le gros blind. Ou alors il peut relancer les enchères de 10$ en mettant un total de 20$ dans le pot. Dave regarde sa main et voit une paire de huit. Il pense que ça vaut la peine de jouer. Il suit la mise de 10$. C'est maintenant à Eddie de jouer. Il a les mêmes options que Dave. Il peut se coucher, suivre ou relancer. Comme sa main de départ est faible, il décide de se coucher et jette ses cartes. Il passera le reste de la main à observer. C'est maintenant à Alice de jouer. Elle suit rapidement la mise de 10$ elle aussi avec ses deux cartes.

Puisque Bob a déjà mis un petit blind de 5$ dans le pot, il ne lui en faut que 5 de plus pour suivre ou 15 de plus pour relancer la mise de 10$. Comme il a des petites consécutives assorties il décide de suivre également et met 5$ de plus dans le pot.

C'est maintenant au tour de Carl. Puisque personne n'a sur-relancé son gros blind, il peut parler ou, s'il le souhaite, relancer de 10$ de plus. Comme sa main est faible, il décide de parler. Techniquement, il pourrait aussi se coucher, mais ce serait vraiment stupide, puisqu'en parlant il va pouvoir voir le flop gratuitement.

Le tour d'enchères du pré-flop est maintenant terminé puisque tout le monde a eu la possibilité de suivre la grosse mise (le gros blind de Carl). Tous les jetons placés devant chaque joueur sont balayés par le donneur et placés au centre de la table.

Le flop est distribué :

Bob est le premier joueur actif après le bouton. Il est donc le premier à agir sur le flop. Il a une main correcte. Si la carte de la turn est un huit ou un trois, il aura une quinte. Bob ne sait pas que son tirage est bien plus faible qu'il n'y paraît. Carl et Dave ont à eux deux trois huit et un trois. Bob décide d'essayer d'arriver jusqu'à la turn en dépensant le moins possible pour voir s'il obtient la carte qu'il souhaite. Il parle.

Carl a lui aussi un tirage. N'importe quel deux lui donnera aussi une quinte. Il parle. Dave a la

 © Anuman interactive 2007

paire de huit dans ses cartes cachées. Il est un peu inquiet à cause de l'as du flop, qui donnerait une paire plus haute à n'importe quel joueur ayant déjà un as. Il y a un risque de carte gratuite ainsi que la possibilité d'un tirage de quinte et d'une couleur à pique. Dave décide de miser pour protéger ce qui est peut-être la meilleure main. Il ne peut pas laisser les autres joueurs faire un tirage gratuitement contre lui.

Alice est la suivante à jouer (on saute Eddie puisqu'il s'est couché un peu plus tôt). Elle peut se coucher, suivre la mise de 10$ de Dave ou relancer de 10$ de plus. Elle décide de suivre les 10$. C'est à nouveau à Bob, qui doit maintenant choisir entre se coucher, suivre ou relancer. Il décide de suivre les 10$ dans l'espoir d'obtenir une quinte au tirage. Carl est le suivant. Il décide de se coucher.

Le tour d'enchères du flop est maintenant terminé puisque tous les joueurs ont agi depuis la dernière action de mise de Dave.

La turn est distribuée :

Bob est le premier à jouer puisqu'il est le premier joueur actif à gauche du bouton. Il n'a pas obtenu sa quinte, mais il peut toujours espérer l'avoir avec la carte de la rivière. Il a aussi un tirage couleur. N'importe quel carreau dans la rivière lui donnera la couleur. Il peut parler, ou miser 20$. Souvenez-vous que lors de la turn et de la rivière, toutes les mises doivent être de 20$. Bob parle, dans l'espoir d'aller jusqu'à la rivière sans trop dépenser.

Le tour revient à Dave, qui décide de miser à nouveau. Alice peut désormais se coucher, suivre les 20$ misés par Dave ou relancer de 20$ de plus, c'est-à-dire de 40$. Elle a une paire de rois et décide donc d'être agressive en relançant de 20$. L'action revient à Bob, qui doit maintenant payer 40$ pour continuer dans la main. Il fait un calcul rapide pour décider s'il doit se coucher ou suivre :

il suppose qu'il y a 15 cartes dans le jeu qui lui donneraient une très bonne main. Un huit ou un trois lui donneraient une quinte et n'importe quel carreau lui donnerait un flush. Il reste dans le jeu 9 carreaux, 4 trois et 4 huit. +Il ne peut pas compter le trois de carreau ou le huit de carreau deux fois puisque ceux-ci lui donneraient un flush, pas une quinte. Ca donne donc 9 outs pour le flush et 6 pour la quinte. Bob peut voir 6 des 52 cartes du jeu. Il y a donc 46 cartes différen-

tes qui pourraient être distribuées lors de la rivière. Cela veut dire que 32% du temps (15/46), la carte suivante rendra sa main très forte et qu'elle gagnera probablement l'abattage. Il compte l'argent dans le pot, qui s'élève à 130$. S'il suit, le pot sera de 170$. 32% du temps son investissement de 40$ lui rapportera un pot d'au moins 170$. Les 68% du temps restant sa main restera faible et il sait qu'il se couchera quelle que soit la mise du tour suivant. 68% du temps, il perdra donc 40$. Le gain attendu s'il suit est de (32 * 170$) - (68 * 40$) = 5440$ - 2720$ = +2720$. Il est clairement intéressant pour Bob à long terme de suivre les 40$.

En connaissance de cause, il décide de suivre.

Dave doit encore suivre de 20$ pour rester dans la main. Il sait que sa main est en difficulté. Avec Alice qui l'a relancé et Bob qui l'a suivi, sa paire de huit ne fait plus le poids. Son seul espoir serait d'obtenir un des deux huit restants dans le jeu pour avoir un brelan. Mais il ne sait pas que cela donnerait à Bob la quinte qu'il attend. Avec aussi peu d'outs il décide d'abandonner et de se coucher.

La rivière est distribuée :

Bob est le premier à jouer, puisqu'il est le premier joueur actif après le bouton. Il peut parler ou miser. Puisqu'il n'a pas obtenu le tirage qu'il voulait et que sa main est très faible, il parle. Alice décide de parler elle aussi. Le tour de la rivière est terminé. Alice et Bob doivent maintenant abattre leurs cartes pour le pot. Puisqu'Alice a été la dernière à agir, Bob doit montrer sa main le premier. Il dévoile son 7K 6T. Sa meilleure main de 5 cartes est une paire de cinq (5P 5T AP KK 7K). Alice dévoile KC JK. Sa meilleure main de 5 cartes est une paire de rois et une paire de cinqs (KK KC 5P 5T AP). Alice remporte le pot de 170$ et la main est terminée.

Lectures recommandées

Les joueurs débutants demandent très souvent quels livres ils peuvent lire. Depuis l'explosion de la popularité du poker, on trouve désormais des centaines de livres en anglais sur le sujet. Vous trouverez ici une liste des quelques livres qui font référence dans le monde du poker, qui sont à notre avis de très bonne qualité et qui valent la peine d'être mentionnés.

Pour apprendre les concepts les plus poussés, rien de tel qu'un bon livre sur le sujet.

 © Anuman interactive 2007

L'association d'un livre bien écrit sur le Texas Hold'em et du logiciel Poker Academy vous fournit une formidable opportunité d'apprendre et de passer au niveau de jeu supérieur. Poker Academy vous propose l'espace de jeu de poker parfait pour tester de nouveaux concepts et expérimenter les idées présentées dans les livres.

Pour les débutants

Poker : The Real Deal, de Phil Gordon

"Poker : The Real Deal" est un excellent livre conçu pour tous ceux qui souhaitent entrer pour la première fois dans le monde du poker. Phil vous guide à travers l'histoire du poker, ses règles élémentaires et quelques concepts stratégiques simples. C'est un livre agréable et bien conçu qui vous prend par la main, de vos premiers pas dans un casino à la table finale d'un grand tournoi. En cours de route Phil recommande la lecture d'un certain nombre de livres mentionnés ci-dessous pour vous aider à approfondir votre connaissance du poker. Ce livre est léger du point de vue de la stratégie et n'offre probablement pas de nouvelles informations aux joueurs de poker chevronnés, il a en effet surtout été conçu pour les joueurs débutants qui ont vu des parties à la télé ou dans le casino près de chez eux et qui souhaitent apprendre à jouer. Dans l'ensemble, je recommande fortement ce livre à ceux qui sont intéressés par le poker mais qui ont peur de se lancer.

Intermédiaire / Limite faible

Winning Low Limit Hold'em, de Lee Jones

Winning Low Limit Hold'em (WLLH) est un livre consistant sur le Hold'em limit, écrit au départ pour des joueurs débutants à intermédiaires de parties limite faible (enchères de 3$/6$ et moins). Ce livre recommande une stratégie générale serrée pour éviter les ennuis. Il est petit et bien écrit, rendant la lecture facile pour la plupart des joueurs débutants.

Small Stakes Hold 'em : Winning Big With Expert Play, de Ed Miller, David Sklansky et Mason Malmuth

"Small Stakes Hold'em" est probablement l'un des meilleurs livres sur le marché qui parle précisément des parties de hold'em low-limit qu'on voit souvent sur Internet et dans les salles de jeu près de chez nous. Le livre donne des conseils sérieux et solides et recommande une stratégie serrée mais agressive conçue pour vous faire gagner le plus d'argent possible. Il vous

enseigne les bases pour compter les outs, lire le tableau, identifier vos adversaires et jouer un poker de pré-flop cohérent. Il vous donne également les compétences et les idées pour jouer un poker de post-flop cohérent et agressif. C'est dans l'ensemble un bon livre à lire si vous êtes débutant ou si vous jouez beaucoup de parties de Hold'em low-limit avec des adversaires faibles. Ce livre fait partie d'une série de très bons ouvrages sur le poker publiés par 2+2.

Joueurs expérimentés

Hold'em Poker For Advanced Players, de David Sklansky et Mason Malmuth

Ce livre est un ouvrage complet de référence sur le jeu de Texas Hold'em. Il couvre un vaste choix de sujets depuis les mains à jouer au pré-flop au tête-à-tête final. Vous devez absolument lire ce livre si vous avez l'intention de jouer les parties à limite forte répandues dans les principaux casinos à travers le monde. Ce livre fait partie d'une série de très bons ouvrages sur le poker publiés par 2+2.

Pot-Limit & No-Limit Poker, de Stewart Reuben et Bob Ciaffone

"No Limit and Pot Limit" est probablement l'un des meilleurs livres qui se concentrent sur les parties à enchères no-limit et pot-limit de plus en plus populaires dans le monde du poker. Ce livre aborde de nombreux concepts et idées importants. Il est indispensable pour tous ceux qui pensent sérieusement étudier ces jeux.

Super System I & II, de Doyle Brunson

Super System I & II sont un recueil de travaux qui traitent de divers jeux de poker (Hold'em, Hold'em no-limit, Omaha, Omaha High-Low, 7-Stud, 7-Stud High-Low, Triple Draw Lowball). Chacun de ces livres contient des chapitres écrits par quelques-uns des meilleurs professionnels du poker au monde. Surnommés la "bible" par de nombreux joueurs à cause de leur taille et de leur importance, ces deux livres méritent d'être lus si vous prenez le poker au sérieux.

Théorie

Theory of Poker, de David Sklansky

"Theory of Poker", écrit par un professionnel de haut niveau, est certainement le meilleur livre jamais écrit sur le poker. "Theory of Poker" vous dévoile comment penser comme un joueur de

 © Anuman interactive 2007

poker professionnel, plutôt que comment jouer comme un professionnel. Ce livre contient de nombreux concepts et idées sophistiqués dont la mise en pratique exigent une réflexion et une étude consciencieuses. Il traite de tous les types de poker et peut être relu tous les deux ou trois mois pour y piocher de nouvelles idées. Si vous souhaitez n'acheter qu'un seul livre de cette liste, ce doit être celui-ci.

Tournois

Harrington on Hold'em Vol I & II, de Dan Harrington & Bill Robertie

Pour faire simple, 'Harrington on Hold'em Vol I & II' sont les meilleurs livres sur le marché qui traitent précisément des tournois no-limit. Harrington discute de nombreux concepts et idées importants qui vous emmènent des premières phases d'un tournoi jusqu'à la table finale. Le livre est bien écrit et très organisé, avec beaucoup d'exemples et des échantillons de problèmes pour vous aider à retenir ses idées. Il est absolument indispensable pour tous ceux qui s'intéressent aux tournois no-limit.

Tournament Poker for Advanced Players, de David Sklansky

Encore un très bon livre des éditions 2+2, écrit par David Slansky. Il aborde différents aspects de la survie et des bonnes stratégies de tournoi pour tous les types de poker. Il contient des concepts de tournoi généraux tels que le gap concept, les changements de vitesse, jouer des petits/gros tapis, donner, et bien plus encore. Si vous avez l'intention de participer à des tournois alors ces idées peuvent vous aider à devenir un gagnant.

Psychologie et disposition d'esprit

The Psychology of Poker, de Alan N. Schoonmaker (titulaire d'un doctorat)

Un excellent livre qui traite des aspects psychologiques et mentaux du jeu. Ce livre vous aide à identifier le style de jeu avec lequel vous êtes le plus à l'aise et le style de jeu de vos adversaires. Il vous aide à entrer dans la tête des autres joueurs pour essayer de voir les choses de leur point de vue et à mieux comprendre votre propre jeu. Bien qu'il ne développe que peu la stratégie du poker (qui est laissée aux autres livres de cette liste) on y trouve de nombreuses informations pour les joueurs de tous niveaux. C'est encore un des bons livres de nos amis des éditions 2+2.

Zen And The Art of Poker, The Tao of Poker, de Larry W. Phillips

Une autre série de livres traitant des aspects mentaux du poker. Bien qu'ils ne contiennent que peu de stratégie ces deux livres sont des lectures légères et faciles qui vous aideront à donner forme à votre jeu mental. Les sujets traités cont de la chance, les bad beats, l'agression, le long terme, la conscience de soi au contrôle de ses émotions. Ces livres sont organisés en une série de petits conseils pour vous aider à vous concentrer lorsque vous êtes à une table de poker.

Parties en direct / Signes indicateurs (tells)

Caro's Book of Poker Tells, de Mike Caro

L'ouvrage de référence sur le poker en direct, le langage du corps et les signes indicateurs. Le livre traite de tous les types de poker (5-card, 7-stud, Hold'em). Il est particulièrement utile si vous jouez beaucoup au poker en direct dans les casinos ou des parties entre amis. Il est bien organisé, avec des descriptions, explications, images et stratégies utiles pour tous les signes indicateurs possibles. Caro aide aussi le joueur à entrer dans les aspects psychologiques du jeu et ce qui se cache derrière certains signes indicateurs. Dans l'ensemble c'est un livre très utile si vous jouez beaucoup au poker en direct.

Pour le plaisir

Positively Fifth Street, de Jim McManus

Ce livre décrit le parcours improbable de Jim McManus lors des world series of poker de 2000. Envoyé par le magazine Harpers pour couvrir la mort de Ted Binnion et les WSOP, Jim décide de tenter sa chance dans le tournoi. Ce livre est divertissant, intéressant et vous emmène dans le monde des folles enchères de Las Vegas, jusqu'aux phases finales d'un grand tournoi. Une fois que vous l'aurez commencé, vous ne pourrez plus le poser.

Poker Wisdom of a Champion, de Doyle Brunson

Ce livre est un recueil d'histoires intéressantes et divertissantes écrites par le légendaire Doyle 'Texas Dolly' Brunson. Doyle vous conduit sur la route tortueuse des joueurs de high stakes du Texas dans les années 50, 60 et 70. En chemin vous rencontrerez un assortiment coloré de personnages et de lieux du sud des Etats-Unis. C'est une lecture drôle et très légère. Une fois que vous l'aurez commencé, il sera très dur d'en décrocher.

 © Anuman interactive 2007

Initiation au tournoi Hold'em no-limit de Darse Billings

Cette initiation a été écrite par Darse Billings qui nous a gracieusement autorisés à l'utiliser ici. http://www.cs.ualberta.ca/~darse/Papers/no-limit-tnmt-primer.html

L'essai suivant a été écrit pour le magazine "Poker World" en 1995. Il est reproduit ici avec la permission de son auteur, Darse Billings.

Cet article ne constitue qu'un point de départ pour les joueurs qui débutent dans les tournois no-limit Hold'em. Il vous donnera de précieux conseils, mais leur nombre a dû être limité.

Une initiation aux tournois Hold'em no-limit

Les tournois Hold'em no-limit ont de plus en plus de succès en ce moment. Ils apportent un changement de rythme par rapport au poker habituel et donnent aux joueurs la possibilité de gagner une grosse somme s'ils ont de la chance. Un joueur connaissant les meilleures stratégies de tournoi peut également avoir un net avantage sur ses adversaires. A l'inverse, les joueurs de tournoi inexpérimentés peuvent être fortement désavantagés, même s'ils sont plutôt bons au Hold'em limit.

La première question que se pose naturellement un joueur qui découvre l'environnement des tournois, mais qui veut tenter sa chance, est : "Par où dois-je commencer ?". Le but de cet article est de fournir une stratégie simple, "rudimentaire mais efficace", afin de donner au joueur de tournoi débutant une chance raisonnable de finir dans les points.

Tout d'abord, l'exclusion de garantie. Devenir un bon joueur de poker exige beaucoup d'entraînement de pratique. Il faudra à la plupart des gens des centaines d'heures de lecture et de jeu, souvent sur des années. La stratégie de tournoi apporte une toute nouvelle dimension à cette compétence. Il est absolument impossible de devenir un expert en une nuit. Il est également impossible pour un seul article de magazine d'explorer la totalité de l'art complexe du poker et de la stratégie de tournoi.

Notre but est simplement de donner un ensemble succinct de conseils afin d'aider un participant au tournoi plutôt inexpérimenté à rattraper son retard, et peut-être même à obtenir un léger avantage sur ses adversaires. Ces idées ont été testées en conditions réelles et se sont révélées particulièrement efficaces. Si ce système fonctionne aussi bien malgré sa simplicité c'est cer-

tainement parce que beaucoup de joueurs, notamment des joueurs chevronnés, n'arrivent pas à s'adapter correctement aux conditions du tournoi.

Le but premier dans un tournoi est tout simplement de rester en vie, de tenir le coup plus longtemps que des joueurs plus imprudents et d'avoir encore des jetons lorsque le groupe se trouve réduit aux positions payantes. Nous recommandons une approche serrée mais agressive, afin d'éviter les grandes confrontations (sauf lorsqu'on pense avoir un net avantage) et de saisir les bonnes opportunités, plus particulièrement vers la fin du tournoi.

Bien que l'objectif principal soit de rester en vie le plus longtemps possible, cela ne veut *pas* dire que vous devez avoir peur d'être éliminé. Pour réussir, vous devez tirer le meilleur parti de vos bonnes mains et de la situation. Dans un tournoi, la sécurité coûte cher. Mais de façon ironique, les joueurs les moins en danger sont aussi ceux qui sont les plus courageux et non pas les plus passifs.

Dans le poker no-limit, tout ce que vous voulez, c'est faire entrer tous les jetons dans le pot lorsque vous pensez avoir l'avantage. Vous pouvez avoir KK et perdre contre AA ou vous retrouver face à quelqu'un qui a 52a, ça arrive. Si vous perdez, c'est dommage, mais ne laissez pas cette perspective vous faire prendre une décision à la légère. Il n'y a aucune raison de regretter une telle perte et vous devriez refaire exactement la même chose si vous vous retrouviez devant la même opportunité. Gardez cette philosophie à l'esprit et observons maintenant quelques tactiques spécifiques aux tournois de Hold'em no-limit.

Comment jouer avant le flop

Règle 1 : ne jouez que les très bonnes mains de départ.

En début de tour, jouez seulement les mains de départ de très bonne qualité, telles que les mains des groupes un et deux de Sklansky : AA, KK, QQ, JJ, AKa; DD, AQa, AK, AJa, KQa.

En fin de tour, ajoutez quelques mains solides, telles que celles du groupe trois : 99, AQ, ADa, KJa, QJa, JDa, et peut-être AJ, KQ. Ne jouez les petites paires que si cela ne vous coûte pas trop cher de voir le flop et que vous pensez gagner un gros pot si vous obtenez un brelan.

L'idée est de jouer très peu de mains, mais généralement de miser et de relancer celles que vous jouez. Contrairement à ce qu'on pense généralement, jouer serré n'est pas la même chose que jouer de façon passive. Lorsque vous vous couchez avant le flop, vous devez voir ça comme une

 © Anuman interactive 2007

action agressive. Vous refusez simplement d'investir votre argent dans une main mauvaise ou médiocre et vous vous préparez à utiliser chacun des jetons économisés au moment le plus opportun. Etre sélectif avec vos mains de départ vous aide à rester en vie d'au moins deux façons.

D'abord, pendant que vous vous couchez main après main, d'autres vont jouer, et certains seront éliminés. Cela vous rapproche de la dotation, même si le nombre de jetons en votre possession n'a pas changé. C'est une caractéristique propre aux tournois payés en pourcentage (les manifestations avec plus d'une récompense, ce qui est le cas habituellement). Si vous désirez en savoir plus sur ce fait mathématique, vous trouverez la meilleure analyse de la stratégie de tournoi dans "Gambling Theory and Other Topics", de Mason Malmuth. Mais comme tout le monde n'est pas prêt à lire un tel ouvrage ou à passer des heures à ingurgiter toutes ses implications avant de participer à son premier tournoi, nous avons tenté de regrouper la majeure partie de ces principes à l'intérieur de ce système simplifié.

Le deuxième avantage qu'il y a à ne jouer que les meilleures mains est que vous limitez les situations dans lesquelles vous devez prendre des décisions délicates. Beaucoup de joueurs moyens se mettent souvent dans des situations délicates, et où la moindre erreur peut leur coûter la totalité de leur tapis. En tant que joueur plutôt inexpérimenté, il vaut mieux que vous évitiez ces situations autant que possible. Si vous ne jouez que les très bonnes mains de départ, vous aurez en général une main très forte, un très bon tirage, ou une main que vous pouvez coucher facilement après le flop.

Règle 2 : si vous êtes le premier, commencez par une relance.

Puisque vous choisissez vos mains de manière très sélective, vous aurez en général la meilleure main lorsque vous décidez de jouer. Vous devez donc forcer les autres à payer pour pouvoir jouer. La première relance doit être conséquente, indépendamment de la main vous avez. Il faut jouer une paire d'as de la même façon que KQa pour que vos adversaires ne sachent pas ce que vous avez (si ce n'est que ce n'est pas de la gnognotte).

Au début, lorsque les blinds sont petits comparés au tapis moyen, vous pouvez relancer d'un peu plus que le gros blind, disons entre cinq et dix pour cent de la totalité de votre tapis. Par exemple, si tout le monde commence avec 1000 jetons de tournoi et que les blinds commencent à 5 et 10, vous pouvez envisager d'ouvrir avec une relance de 50 ou plus. Ensuite, lorsque les blinds sont plus gros par rapport au tapis moyen, il est raisonnable de relancer de la somme du pot après avoir suivi. Par exemple, si les blinds sont de 100 et 200 et que vous êtes le premier à parler, vous pouvez raisonnablement relancer de 500 de plus (ce qui fait 700 à suivre).

Règle 3 : si d'autres joueurs ont suivi avant vous, relancez si vous avez une bonne paire, sinon suivez.

Si d'autres joueurs ont suivi avant vous, le pot sera en général assez gros pour vous donner envie de vous battre immédiatement si vous avez une très bonne paire. Relancez de la taille du pot ou plus si vous avez AA, KK ou QQ. A ce moment du jeu vous serez satisfait de gagner le pot immédiatement, ou de voir un autre joueur payer un prix aussi élevé pour jouer une main moins bonne.

Avec une main moins bonne, vous risquez de ne pas avoir un gros avantage. Attendez alors le flop pour voir où vous en êtes. Remarquez que ce conseil est un peu en contradiction avec la Règle 1. Il faut trouver un compromis entre les deux. Ce qui change lorsque d'autres ont déjà suivi, c'est qu'il y a plus de chances qu'ils relancent : vous avez donc beaucoup moins de chances de gagner le pot sans conteste que lorsque vous êtes le premier à parler. D'un autre côté, si vous avez une bonne main du genre AK et qu'un seul joueur a suivi avant vous, il se peut que vous souhaitiez relancer pour limiter le nombre de suiveurs et augmenter la somme à mettre en jeu pour ceux qui décident de suivre. Vous devriez vous contenter de suivre si vos cartes sont assorties ou si plusieurs joueurs ont déjà suivi pour cette main. Choisissez plutôt de relancer avec de bonnes paires ou des cartes dépareillées avec un as, surtout si le seul joueur qui a suivi est détaché (et qu'il est peu probable qu'il ait une très bonne main).

Si plusieurs joueurs ont suivi, vous pouvez suivre avec une petite mise (jusqu'à cinq pour cent de votre tapis) si vous avez une petite paire, dans l'espoir d'obtenir un brelan lors du flop. A mesure que vous acquérez de l'expérience dans les tournois no-limit, vous déciderez peut-être de suivre dans une bonne situation avec des consécutives assorties telles que 76a ou un flush le plus haut possible comme A5a. Cependant, sachez que ces mains demandent de la technique pour être jouées correctement. Il se peut qu'elles n'en vaillent pas la peine.

Règle 4 : soyez prudent lorsque vous répondez à une relance.

Si vous n'avez pas encore joué et que quelqu'un a relancé, ne jouez que si vous pensez toujours avoir la meilleure main. Si vous avez déjà mis de l'argent dans le pot, soit en relançant soit en suivant tardivement et que le pot est donc conséquent, vous pouvez jouer quelques mains de plus, mais toujours avec une extrême prudence. Beaucoup de mains de départ normalement bonnes deviennent extrêmement vulnérables dans cette situation.

N'hésitez pas à vous coucher avec des mains telles que KQa ou 99 si vous respectez le relanceur. Vous risquez d'être soit légèrement favori ou largement donné pour perdant et ce n'est pas

 © Anuman interactive 2007

le meilleur moment pour investir votre argent. Le danger avec des cartes comme KQ est que vous pouvez compléter votre main (avec un flop au roi ou à la reine) ou être complètement hors jeu (par rapport à un AA, KK, AK ou AQ par exemple). Dans ce cas vous risquez d'être éliminé. Evitez les grandes confrontations et attendez un meilleur moment pour mettre votre tapis en jeu.

Si vous avez AA, KK ou QQ, ou une autre main que vous pensez supérieure à celle du relanceur, alors relancez de la somme du pot ou faites tapis. Ce sont les meilleures mains avec lesquelles vous pouvez commencer, alors ne soyez pas timide. Pour en tirer le meilleur parti, il faut agir tout de suite, avant le flop. Comme précédemment, vous serez ravi si vous gagnez ce pot conséquent sans avoir à vous battre. Et si on vous suit, vous obtiendrez un prix élevé pour un risque raisonnable.

Avec une main moins haute, mais qui a de grandes chances d'être la meilleure, comme AK ou JJ, vous pouvez suivre et voir le flop à condition que cela ne coûte pas trop cher (disons encore dix ou quinze pour cent de votre tapis). Ensuite vous vous investirez dans la main si vous obtenez un flop favorable et vous vous retirerez si le tableau vous paraît risqué. Si la relance de départ est tellement élevée que vous ne pouvez pas obtenir cette information pour un prix raisonnable, alors "prudence est mère de sûreté", et vous devriez abandonner la main.

Notez que la valeur de votre main dépend également de la façon dont vous percevez votre adversaire. Contre un joueur qui semble relancer trop souvent (ce qui suggère que le plus souvent il n'a pas une très bonne main), vous pouvez faire tapis avec JJ, ou jouer AQ de la façon dont vous auriez normalement joué AK. Malheureusement, cela peut également vous mener à prendre des décisions difficiles plus tard dans la main. Ne vous détournez donc pas de votre objectif pour punir un joueur qui selon vous bluffe trop souvent, avant d'avoir plus d'expérience.

Comment jouer après le flop

Règle 5 : lorsque vous obtenez un flop qui vous plaît, misez gros et relancez gros.

Une fois que vous avez vu le flop, vous savez en général à quoi vous en tenir. Si vous avez une paire fermée supérieure à la plus forte carte du tableau (par ex. JJ pour D-7-4), deux cartes dont l'une forme une paire avec la plus forte carte du tableau (par ex. AQ pour A-7-2) ou un brelan (par ex. 22 pour K-J-2), alors vous êtes prêt à jouer. Vous avez attendu patiemment qu'une telle opportunité se présente et vous êtes désormais prêt à aller jusqu'au bout.

Il est normal de miser la valeur du pot, mais en ce qui nous concerne une mise plus importante,

d'environ deux fois le pot, est préférable. La raison pour laquelle vous devez miser aussi gros, c'est que vous ne voulez pas qu'on vous suive à moins d'y mettre le prix. Vous ne voulez pas voir entrer un tirage plus faible pour pas-grand-chose, ni vous retrouver dans une situation potentiellement délicate si vous pouvez l'éviter. En faisant des mises aussi grosses (par rapport à la taille du pot), vous forcez rapidement vos adversaires à prendre une décision cruciale concernant la totalité de leur tapis. Ils se voient obligés de se coucher (auquel cas vous gagnez sans prendre de risque) ou de risquer de perdre gros alors que vous avez un avantage certain sur eux.

Le choix de la taille de votre enchère dépend aussi du nombre de jetons en votre possession. Vous devriez miser jusqu'à environ un tiers de votre tapis (ce qui vous laisse assez de jetons pour une autre mise significative lors de la turn) ou faire tapis. Si vous êtes face à un seul adversaire, calculez ces proportions en fonction du plus petit tapis, puisque c'est le nombre maximum de jetons qui peuvent réellement être mis en jeu. Par exemple, supposons que vous et votre adversaire avez 1000 jetons chacun, et que le pot en cours est de 150. Miser 300 jetons serait alors une action forte, puisque cela vous laisse assez de jetons pour faire un gros tapis lors de la turn si votre adversaire devait suivre. Si vous *ou* votre adversaire aviez seulement 500 jetons, alors en miser 300 ne serait pas aussi efficace. Vous pourriez choisir soit de miser 150 tout de suite (ce qui vous en laisse 350 pour la suite) soit simplement de faire tapis immédiatement, selon les circonstances.

Si vous avez tiré un flop qui vous plaît et qu'un autre joueur mise, vous pouvez faire une grosse relance ou faire tapis immédiatement (à moins d'avoir une très bonne raison de penser que vous êtes battu, auquel cas il vaut mieux vous coucher). La mise de votre adversaire laisse présager une bonne main, mais vous avez une opportunité en or de gagner un gros pot si votre main est un tout petit peu supérieure, ce qui est assez probable si vous avez démarré avec une des mains que nous vous avons conseillées. Une fois de plus, vous devez jouer avec courage et conviction, même devant la possibilité d'être éliminé.

Si votre mise ou relance est suivie et que la turn n'est pas vraiment inquiétante, faites une autre grosse mise ou faites tapis à ce moment-là. Il est, bien sûr, possible que vous perdiez, mais très peu de mains auront la cote nécessaire pour suivre et il faudra à vos adversaires une très bonne main pour vous battre. Une fois de plus, c'est ce que vous pouvez demander de mieux. La plupart du temps, le joueur qui vous suit est donné perdant, et quoi qu'il arrive vous aurez bien joué.

Bien sûr, la vie n'est pas si simple, et il y aura des moments où vous ne serez pas certain d'avoir la meilleure main. Peut-être que quelqu'un va faire tapis devant vous et que vous aurez une paire haute mais une troisième carte médiocre (par ex. AJa pour A-D-5). Peut-être qu'il y aura une paire sur le tableau (par ex. AK pour K-5-5), ou une couleur possible (par ex. KQa pour KT-DT-

 © Anuman interactive 2007

5T), ou vous pouvez n'avoir qu'une paire moyenne (par ex. JJ pour Q-8-5). Il y a beaucoup trop de possibilités pour toutes les passer en revue ici, mais il suffit d'utiliser votre bon sens, en tenant compte du nombre de joueurs dans le pot, de votre connaissance des adversaires et d'autres facteurs. Pour être un joueur coriace, vous devez parfois accepter certains risques et exiger de votre adversaire qu'il vous prouve qu'il bat votre main correcte. A d'autres moments, vous devrez avoir la rigueur nécessaire pour laisser tomber une bonne main quand il semble trop dangereux de continuer. Faites la meilleure prédiction possible et agissez avec fermeté (plutôt en relançant ou en vous couchant qu'en suivant). Si votre décision s'avère mauvaise, tant pis : vous aurez appris quelque chose pour la prochaine fois.

Règle 6 : lorsque vous avez un bon tirage, bluffez si les conditions sont bonnes. Ne suivez que si les probabilités de tirage d'une carte sont correctes.

Le bluff est une composante essentielle de la tactique du poker et aucune stratégie de base n'est valable sans un bluff régulier. Pour faire simple, si vous ne bluffez jamais vous donnez trop d'informations à vos adversaires lorsque vous misez. Même les joueurs médiocres apprennent rapidement que vous avez presque toujours une main forte lorsque vous misez et ils apprennent à se coucher en conséquence, à votre détriment.

Sur cette base, vous utiliserez vos bons tirages pour bluffer puisque bien qu'ils soient faibles ils ont un gros potentiel pour former une bonne main si on devait vous suivre. Si vous obtenez quatre cartes d'une couleur au flop ou tirage suite ouverte, vous aurez habituellement aussi des surcartes (par ex. AJK pour KK-DT-5K, KQT pour JC-DT-5K), ce qui vous donne une main avec de nombreux outs, même contre une paire haute.

Vous devez tout d'abord décider si le bluff est justifié. Contre des joueurs qui suivent presque toujours, ou contre de nombreux adversaires dont l'un pourrait suivre, vous devriez renoncer à bluffer car vos chances de réussite sont trop faibles. Plus souvent, vous serez face à un ou deux joueurs moyens et il sera alors à la fois raisonnable et intéressant de bluffer. Misez exactement comme vous le feriez avec une main forte, afin de pousser vos adversaires à prendre une décision cruciale immédiatement. (Les joueurs plus expérimentés qui utilisent normalement une grande variété de mises peuvent améliorer leurs prévisions en choisissant bien la somme de leur bluff, mais cela dépasse le cadre de ce système simple).

Dans les situations particulièrement bonnes, comme le fait de jouer après que deux ou trois joueurs raisonnables ont parlé, vous pouvez également bluffer avec simplement une main dont la carte la plus forte est un as (par ex. AQ pour J-8-5). Ce n'est qu'un semi-bluff parce qu'il est possible que vous ayez effectivement la meilleure main et vous avez encore d'assez bonnes

chances de l'améliorer si l'on vous suit. Il se peut que vous découvriez que vos mises imposent le respect parce que vous avez déjà gagné plusieurs abattages avec des mains fortes. C'est alors le bon moment pour augmenter la fréquence de vos bluffs, en particulier vers la fin du tournoi, lorsqu'il y a beaucoup à gagner avec un vol réussi.

Si votre bluff est suivi et que vous ne parvenez pas à améliorer votre main, vous devriez alors parler à la turn. Souvent, votre action au flop vous garantira une carte gratuite à la rivière, en particulier si vous êtes bien placé. Si votre adversaire mise, abandonnez la main à moins que vous ayez une bonne probabilité pour suivre (ce qui ne devrait normalement pas être le cas).

Si la turn vous donne une bonne carte et que vous êtes le premier à jouer, misez ou lancez une embuscade, selon le plan qui vous semble le meilleur pour gagner le plus d'argent possible. Si vous êtes le dernier à jouer, misez ou relancez maintenant. Ne sous jouez pas la main à moins d'être *certain* que vous pouvez gagner plus de cette façon. De manière générale, votre adversaire est beaucoup plus motivé pour suivre lors de la turn (pour voir la dernière carte) et vous voulez être suivi avec votre main extraordinaire. Si vous n'obtenez qu'une surcarte au lieu de la carte rêvée, misez alors comme vous le feriez normalement avec une paire haute (ne refusez pas une carte gratuite, et vous pourriez être suivi par la paire précédente).

Beaucoup de joueurs deviennent babas devant leurs gros tirages : c'est une énorme erreur. Dans le Hold'em limit, ces mains peuvent être assez puissantes parce que la petite taille des mises vous assure qu'il sera presque toujours judicieux de suivre la turn aussi. Dans le poker no-limit vous ne pouvez pas voir au-delà de la carte suivante, parce que votre adversaire peut faire une mise si haute lors de la turn que vous soyez forcé de vous coucher (ou de mal jouer en suivant). Ceci étant dit, il peut quand même être bon de suivre une petite mise (disons un tiers du pot ou moins) avec vos bonnes mains de tirage, en particulier si vous jouez après l'enchérisseur et que vous espérez gagner une autre grosse mise si vous tirez la carte dont vous avez besoin. En principe, vous ne devez pas craindre de prendre un risque raisonnable pour un gros gain garanti, parce que vous aurez de toute façon besoin de chance pour battre les bons joueurs.

Règle 7 : à la fin du tournoi, battez-vous pour les blinds avec de grosses cartes.

Il est efficace de jouer serré au début d'un tournoi car vous refusez surtout de risquer beaucoup quand il y a relativement peu à gagner. A mesure que les blinds et les mises initiales augmentent, il y a plus à gagner en remportant la main et vous pouvez donc prendre plus de risques. L'augmentation des blinds implique aussi que vous aurez à prendre des décisions de plus en plus cruciales à chaque main. Dans les dernières phases du tournoi, vos choix seront souvent réduits à soit vous coucher, soit faire tapis avant le flop et vous devez savoir vous adapter à ce

 © Anuman interactive 2007

nouveau style de jeu.

Puisque les enchères plus élevées entament votre tapis plus rapidement, vous devrez probablement gagner les blinds assez régulièrement pour pouvoir rester en vie. Lorsque les blinds ont atteint le niveau auquel il ne vous reste assez de jetons que pour une relance significative, vous devez vous décider à faire tapis avec toutes les mains qui paraissent être les meilleures face aux joueurs restant dans la main. Cela peut vouloir dire parier la totalité de votre tapis pour une main avec laquelle vous vous seriez couché plus tôt dans le tournoi.

Cependant, ne faites pas de tentative de vol avec de mauvaises mains. Vous pouvez voir ça comme du semi-bluff, puisqu'il se peut que vous ayez la meilleure main sur le moment tout en pouvant encore vous retirer si vous êtes suivi. Par exemple, s'il n'y a pas encore de suiveur, vous pouvez sur-relancer avec A7 sur le bouton, ou avec 88 en position intermédiaire. Vous pourriez facilement être suivi et perdre dans cette situation, mais puisqu'il faudra une bonne main ou un tirage chanceux pour vous battre, il est pertinent de prendre ce risque.

La force de la main de départ nécessaire pour faire un bon demi-vol dépendra de la taille des blinds, du nombre de joueurs qui n'ont pas encore joué dans la main et de leur style de jeu. En général, il vous faudra au minimum une paire moyenne ou deux cartes hautes (en particulier si l'une des deux est un as). Le fait que ces cartes soient assorties n'est pas très important. Il vaut bien mieux avoir KD dépareillées que 54a, par exemple. (Notez que c'est exactement l'inverse de la situation en début du tournoi, où le fait de jouer KD pourrait être une erreur fatale). Comme toujours, cela laisse une grande place à votre évaluation de la situation. Si vous considérez que vous avez peu de chances de gagner les blinds en relançant, il vaut peut-être mieux attendre une meilleure main. Cependant, si les autres joueurs croient que vous ne jouez que les très bonnes mains de départs, vous pouvez utiliser cette opportunité pour gagner les blinds quelques fois supplémentaires avant qu'ils ne comprennent.

Avec le même raisonnement, dans les dernières phases du tournoi vous devez également veiller à défendre plus vos blinds lorsque vous avez une main relativement solide. Par exemple, il serait peut-être trop conservateur de vous coucher avec KJ au lieu de faire une tentative de vol, même si vous devez faire tapis pour suivre. Contre des joueurs qui relancent fréquemment, vous pouvez également décider de suivre avec n'importe quel as.

Règle 8 : tenez à vos derniers jetons comme à la prunelle de vos yeux, parce qu'ils sont précieux.

Si votre tapis est tellement petit que vous n'avez même pas assez pour relancer correctement

le gros blind, il vous faut alors une meilleure main pour suivre, puisque vous n'avez plus la possibilité supplémentaire de gagner le pot sans conteste. A ce moment du jeu vous attendez simplement d'être sûr d'avoir la meilleure main. Si cela n'arrive pas, attendez que le gros blind vous force à faire tapis (ou presque) et laissez la chance décider du résultat. Les mathématiques du poker de tournoi montrent que vos derniers jetons valent en fait plus que chacun des jetons dans un gros tapis. Il n'est donc pas dans votre intérêt de vous mettre dans une situation limite. Pour en savoir plus sur ce phénomène, nous vous encourageons une fois de plus à lire l'étude des stratégies de tournoi de Mason Malmuth.

Si vous êtes dans les blinds, il est le plus souvent juste de suivre même si votre main est très faible. Par exemple, si vous êtes dans le petit blind et que le fait de suivre le gros blind vous oblige à faire tapis, vous devriez suivre quelles que soient vos deux cartes (à moins qu'une relance ne vous indique qu'un joueur a une main très forte et même dans ce cas il serait raisonnable de suivre).

Une fois que vous êtes dans les points, souvenez-vous que l'objectif principal est de rester en vie le plus longtemps possible. Cela peut vouloir dire jouer d'une façon qui paraît inhabituelle. Par exemple, supposons qu'il ne vous reste plus qu'un jeton et que vous receviez QQ, mais qu'un joueur avant vous fasse tapis pour le gros blind. Puisqu'il y a des chances qu'un joueur soit éliminé lors de cette main, la meilleure chose à faire pourrait bien être de vous coucher ! Pour les mêmes raisons, vous pouvez décider de vous coucher avec KQa lorsqu'un joueur vient de faire tapis, même si vous pensez avoir de bonnes chances de gagner. En évitant la confrontation directe, vous pouvez terminer le tournoi en meilleure position et gagner considérablement plus d'argent.

Pour récapituler la stratégie de base que nous recommandons, commencez par ne jouer que les très bonnes mains de départ et jouez-les de façon agressive. Lorsque vous avez une main forte, comme une paire haute avec une bonne carte acolyte, soyez prêt à aller le plus loin possible. Lorsque vous décidez de jouer une main, estimez la situation le mieux possible et soyez décidé (misez et relancez gros, ou couchez-vous lorsque vous pensez être battu). N'ayez pas peur de bluffer lorsqu'une bonne opportunité se présente.

A mesure que la taille des blinds augmente, ajoutez de bonnes mains (les paires et les cartes hautes) et battez-vous pour les blinds. Evitez les confrontations directes quand c'est possible mais saisissez les opportunités qui se présentent. Jouez pour survivre, mais ne soyez pas passif. Lorsqu'il ne vous reste que quelques jetons, attendez d'avoir une bonne main pour les jouer et attendez encore que le gros blind vous force enfin à jouer. Apprenez-en autant que possible sur vos adversaires et sur la nature particulière du jeu en tournoi, et par-dessus tout, amusez-

 © Anuman interactive 2007

vous !

- Darse.

Note :

L'article n'entre pas vraiment dans le détail des dernières phases du tournoi : estimez-vous heureux si vous avez ce genre de problème ! Sachez que vous devez essayer de voler les blinds fréquemment (bien plus que votre part) à chaque fois qu'on s'est couché avant vous. La plupart des joueurs jouent beaucoup trop serré à ce moment du tournoi et cela vous offre une énorme opportunité de voler quelques blinds supplémentaires. Vous devriez aussi avoir gagné pas mal de respect jusque-là grâce à votre jeu serré.

Glossaire terminologique du poker

Abattage
Dévoiler les cartes à la fin d'une main pour déterminer le gagnant et attribuer le pot.

Acolyte
Carte seule permettant de trancher en cas d'égalité (par ex., un joueur avec la main Q-J alors que le tableau est Q-7-4 a une paire avec un valet acolyte).

Assorties
Deux cartes de la même couleur, comme deux coeurs. Forte probabilité d'obtenir une couleur (voir dépareillées).

Avatar
Façon dont les autres joueurs perçoivent votre jeu.

Blind
Mise forcée réalisée avant la distribution des cartes. (voir petit blind et gros blind).

Bluffer
Miser en s'attendant à perdre si un adversaire demande à voir.

Bouton
Dernier joueur à agir dans chaque tour de mise au Texas Hold'em.

Brelan splitté
Trois cartes ayant la même valeur (brelan), avec une paire cachée et deux cartes du tableau. Main puissante mais difficile à cacher (voir set).

Calcul Independent Chip Model (ICM)
Evaluation du nombre actuel de jetons que vous détenez dans un tournoi. Description du calcul :
(probabilité de finir premier) * (dotation pour le premier) +
(probabilité de finir deuxième) * (dotation pour le deuxième) +
... pour toutes les dotations ...
Pour des informations détaillées : http://www.bol.ucla.edu/~sharnett/ICM/info.html.

Carte cachée
Carte privée en Hold'em.

Cartes communes
Cartes retournées que se partagent tous les joueurs.

Consécutives
Deux cartes de valeur consécutive, comme 7 et 6. Probabilité élevée d'obtenir une quinte.

Consécutives assorties
Main avec des cartes à la fois assorties et consécutives (par ex. QC-JC).

Cotes implicites
Probabilités du pot fondées sur le futur montant probable du pot plutôt que son montant actuel.

Coucher (se)
Abandonner une main au lieu de miser à hauteur de la dernière mise, et perdre ainsi toutes ses chances de remporter le pot.

Couler
Lorsqu'un joueur s'engage trop pour une main du type As-Roi ou une petite paire cachée et ne peut pas se coucher, même après voir manqué le flop.

Dépareillées
Deux cartes de couleurs différentes (voir assorties).

Enchères

 © Anuman interactive 2007

Montant des mises pour les jeux d'argent ou montant de la cave pour les tournois.
- Dans un jeu d'argent limit, les enchères sont comprises dans les petites mises/grosses mises. Exemple avec 2$/4$: les blinds sont en général de 1$ (petit blind)/2$ (gros blind) et les mises sont de 2$ (petite mise)/4$ (grosse mise).
- Dans un jeu d'argent no-limit, les enchères sont comprises dans les petits blinds/gros blinds. Exemple avec 2$/4$ NL : les blinds sont de 2$ (petit blind)/4$ (gros blind) et la mise est toujours supérieure ou égale au gros blind.
- En tournoi, la cave correspond au montant qui va à la dotation + la commission. Exemple avec des enchères de 5$ + 1$: 5$ vont à la dotation finale et le casino prend 1$.

Enchères de la table
Règle du poker permettant à un joueur qui ne peut suivre de faire tapis avec tout l'argent qui lui reste, et de rester présent jusqu'à l'abattage (voir également pot parallèle).

Equité de tapis
Gain estimé en supposant que la main en cours aille jusqu'à l'abattage sans enchère supplémentaire.

Flop
Les trois premières cartes communes données en Hold'em, suivi par le deuxième tour d'enchères (voir tableau).

Gain
Montant estimé qu'une main peut rapporter.

Gros blind (gb)
Mise forcée réalisée avant la distribution des cartes. Soit 10$ en Hold'em 10-20. Mise placée par le deuxième joueur à gauche du bouton.

Grosse mise (gm)
Mise la plus élevée possible en poker limit. Soit 20$ en Hold'em 10-20.

Joueur agressif
Joueur qui mise et relance fréquemment.

Joueur détaché
Joueur qui ne se couche pas souvent (par ex. un joueur qui joue la plupart des mains au moins jusqu'au flop en Hold'em).

Joueur passif
Joueur qui parle et suit fréquemment plutôt que de miser ou relancer.

Joueur serré
Joueur qui se couche sauf si la situation lui semble clairement profitable (par ex. un joueur qui se couche souvent avant le flop en Hold'em).

Main
(a) Cartes privées d'un joueur (deux cartes cachées en Hold'em). (b) Partie complète, depuis la donne des cartes jusqu'à l'abattage (ou jusqu'à ce qu'un joueur gagne sans conteste).

Main faite
Main avec une forte probabilité d'être la meilleure en l'état actuel, comme une paire splittée sur le flop en Hold'em (voir tirage).

Mise initiale
Droit de table obligatoire qu'un joueur doit mettre au pot au début de la partie (dans certains types de poker).

Miser
Placer la première mise dans un tour d'enchère (voir relancer).

Outs
Cartes qui amélioreront la main du probable gagnant (voir tirage).

Paire à la seconde
Assortir la seconde carte commune la plus haute en Hold'em, par ex. avoir 7-6 avec un tableau de Q-7-4.

Paire cachée
Deux cartes de la même valeur, comme 6-6. Forte probabilité d'obtenir un brelan (voir brelan).

Paire splittée
Assortir la plus haute carte commune en Hold'em, par ex. avoir Q-J en main avec un tableau de Q-7-4.

Parler

 © Anuman interactive 2007

Refuser de placer la première mise dans un tour de mise (voir suivre).

Parler-relancer
Parler pour ensuite relancer dans le même tour de mise après que quelqu'un d'autre a misé.

Parole agressive
Miser le minimum ou miser très peu dans un pot très important, au lieu de simplement parler. Cette action est choisie pour les raisons suivantes : montrer sa faiblesse ou son manque de connaissance du jeu no-limit, troubler les adversaires, et/ou, en dernière position, donner à son adversaire une occasion de réaliser une parole-relance.

Partie détachée
Partie réunissant plusieurs joueurs détachés.

Partie sauvage
Partie comprenant de nombreuses relances et sur-relances. Egalement appelée partie d'action.

Petite mise (pm)
Mise la plus basse possible en poker limit. Soit 10$ en Hold'em 10-20.

Petit blind (pb)
Mise forcée réalisée avant la distribution des cartes. Soit 5$ en Hold'em 10-20. Mise placée par le premier joueur à gauche du bouton.

Pot parallèle
Second pot pour les mises créé par les joueurs actifs après qu'un autre joueur a fait tapis.

Pré-flop
En Hold'em, premier tour de mise après la distribution des cartes et avant le flop.

Probabilités du pot
Rapport entre le montant du pot et le montant de la dernière mise, servant à déterminer si un tirage sera rentable.

Quasi-optimale
Approche satisfaisante de la solution optimale d'une partie.

Relance pour une carte gratuite

Relancer sur le flop avec l'intention de parler à la turn.

Relancer
Augmenter le niveau actuel de la mise. Si le niveau actuel de mise est à zéro, on préfère le terme miser.

Rivière
La cinquième carte commune donnée en Hold'em, suivie par le quatrième (et dernier) tour d'enchères.

Sec/sèche
Peu de tirages possibles ou peu de mises, comme dans tableau sec ou partie sèche. Set
Trois cartes ayant la même valeur, avec une paire cachée et une carte du tableau. Main puissante facile à cacher (voir brelans).

Sous-jouer
Suivre avec une main forte puis relancer dans un autre tour de mise pour tromper l'adversaire.

Sous le feu
Position du joueur qui est le premier à parler dans un tour de mise. Se dit également être dans les plates-bandes, surtout au Canada ou la non-violence est prônée.

Stratégie mixte
Gérer une situation particulière de plusieurs manières, comme choisir de suivre ou parfois de relancer.

Suivre
Miser à hauteur de l'enchère en cours. Si le niveau actuel de mise est à zéro, on préfère le terme parler.

Sur-relancer
Relancer avec tout le tapis, c'est-à-dire mettre tous vos jetons dans le pot.

Tableau
Ensemble des cartes communes que se partagent les joueurs.

Tapis
Mettre tous ses jetons dans le pot. Cette action entraîne la création d'un pot parallèle, et le joueur

 © Anuman interactive 2007

qui a fait tapis ne peut tenter de remporter que le pot principal.

Tendance du tableau
Classification du type de tableau, suivant s'il comprend beaucoup de cartes hautes ou peu de tirages (voir sec).

Tirage
Main avec un bon potentiel d'amélioration, comme un tirage à la quinte ou un tirage à la couleur (voir main faite).

Tirage à la quinte par les deux bouts
Tirage à la quinte avec 8 cartes pour réaliser la quinte, par exemple 6-5 avec un tableau de Q-7-4 en Hold'em.

Turn
La quatrième carte commune donnée en Hold'em, suivie par le troisième tour d'enchères.

Glossaire adapté de :

The Challenge of Poker.
Darse Billings, Aaron Davidson, Jonathan Schaeffer, and Duane Szafron, Artificial Intelligence Journal, vol. 134(1-2), p. 201-240, 2002.
http://www.cs.ualberta.ca/~darse/Papers/AIJ02.html

Démarrer

Salon principal

Le salon principal est l'écran qui s'affiche au démarrage de Poker Academy. C'est un écran d'accueil qui vous permet d'explorer le programme.

Les options suivantes y sont proposées.

Sélectionner un salon pour démarrer une partie

Jeux d'argent
Entraînez-vous à jouer à des jeux d'argent contre des joueurs virtuels. Ces parties se jouent avec des enchères fixes et le budget de votre choix. L'objectif est simple : gagner de l'argent.

Tournois
Dans un tournoi, chaque joueur commence à jouer avec le même nombre de jetons et les blinds augmentent de façon régulière. Les joueurs quittent le tournoi lorsqu'ils ont perdu tous leurs jetons. L'objectif est d'être le dernier joueur en lice. Poker Academy propose divers types de tournois, des tournois à table unique aux grands tournois multitables rassemblant des milliers de joueurs virtuels.

Poker Academy en ligne
Jouez contre d'autres utilisateurs de Poker Academy sur Internet (il vous faut une connexion Internet). A partir de ce salon, vous pouvez vous connecter à nos serveurs et jouer contre d'autres utilisateurs. Vous pouvez rejoindre une salle existante ou en créer une nouvelle. Les jeux d'argent et les tournois à table unique sont possibles. Toutes les parties sont jouées pour de l'argent virtuel et ce service est gratuit.

Lancer un outil d'analyse

Evaluateur de main
Analyse la main et le tableau d'un joueur spécifique, en dressant la liste détaillée de son potentiel et de ses outs. L'évaluateur peut être lancé pour analyser automatiquement une main choisie au hasard, ou chargé avec une main depuis une partie en cours.

 © Anuman interactive 2007

Calculateur d'abattage
Analyse un ensemble de 10 mains et cartes retournées au maximum et détermine la probabilité qu'a chaque main de gagner, de perdre ou de faire égalité, en supposant que tous les joueurs soient présents à l'abattage. On parle alors d'équité de tapis. Vous pouvez ne pas spécifier certaines ou la totalité des cartes cachées.

Statistiques du joueur
Analyse toutes les mains que vous avez jouées contre les joueurs virtuels et en affiche les statistiques. Cet outil vous montre vos performances comparées aux autres joueurs, dans diverses situations, avec différents types de cartes cachées, et bien plus.

Autres options

Consultez l'aide et le guide Hold'em intégré, ou lisez l'écran A propos pour obtenir des informations générales et afficher le numéro de version. Ce numéro peut vous être demandé par l'assistance technique.

Cliquez sur le bouton "Reprendre la partie" en haut de la fenêtre du salon pour continuer une partie en cours.

Les jeux d'argent

Pour commencer un jeu d'argent, sélectionnez "Jeux d'argent" dans le salon principal pour entrer dans un salon.

Choix de la table

A gauche du salon Jeu d'argent, une arborescence présente plusieurs tables préconfigurées en limit ou no-limit. Vous pouvez jouer contre un ensemble d'adversaires virtuels, en short-handed (petit comité) ou en tête-à-tête. Une fois la table sélectionnée, le volet d'informations correspondant, à droite, vous indique qui sont vos adversaires, vous explique en des termes simples ce à quoi vous devez vous attendre et vous montre les enchères.

Choix du profil

En dessous de la liste des tables à gauche, vous trouverez le menu de sélection de profil. Vous pouvez choisir un profil et l'utiliser ou en créer un nouveau. Les profils permettent au système

statistique de suivre votre progression et aux joueurs virtuels d'étudier votre manière de jouer.

Lancer la partie

Sous la liste des adversaires, vous trouverez les budgets de départ et les enchères. Il est possible de les modifier et de les enregistrer comme valeurs par défaut pour toutes les tables.

Sous la fenêtre d'informations relative à la table à droite, vous trouverez le bouton Charger la table. Cliquez dessus pour commencer à jouer !

Pour de plus amples informations sur la création et la gestion de vos propres tables de jeux d'argent, reportez-vous à la section Tables de jeux d'argent.

Les tournois

Pour démarrer un tournoi, sélectionnez "Tournois" depuis le salon principal et entrez dans le salon du tournoi.

La préparation d'une partie de tournoi comprend trois étapes : a) sélection de la structure du tournoi b) modifications facultatives et c) choix des adversaires.

Sélection de la structure de la partie

A gauche de l'écran, une arborescence vous présente plusieurs structures de tournoi. These structures range from single table tournaments to large multi-table tournaments—both limit and no-limit. La plupart sont inspirées de sources célèbres.

Remarque : si vous ne terminez pas un tournoi en une session, ce tournoi est automatiquement sauvegardé. Il apparaîtra en haut de l'arborescence, dans la section "Tournois inachevés". Vous pourrez reprendre ce tournoi ou le supprimer.

Modification d'une structure de tournoi

Une fois une structure sélectionnée, les informations relatives au tournoi apparaissant à droite sont mises à jour.

Le volet "Détails" le plus à gauche vous permet de modifier les valeurs essentielles de la struc-

 © Anuman interactive 2007

ture du tournoi, comme le budget de départ.

Les deux volets les plus à droite contiennent des informations sur la structure du tournoi : vous pouvez les utiliser pour modifier les paramètres du tournoi.

Pour de plus amples informations au sujet de la modification de tournois, reportez-vous à la rubrique Salon de tournoi.

Choix des adversaires

Au-dessus de l'interface à onglets se trouve une réglette qui permet de sélectionner le nombre d'adversaires. Le maximum et le minimum sont déterminés par le type de tournoi choisi à gauche. Avec cette réglette, vous pouvez faire participer à votre tournoi des adversaires virtuels choisis de manière aléatoire.

Si vous voulez contrôler de plus près le choix de vos adversaires, allez dans l'onglet "Joueurs" en dessous la réglette du nombre de joueurs. Vous pouvez définir le type d'IA de chaque joueur virtuel.

Pour de plus amples informations au sujet du choix des adversaires, reportez-vous à la rubrique Salon de tournoi.

Choix du profil

En dessous de la liste des tournois à gauche, vous trouverez le menu de sélection de profil. Vous pouvez choisir un profil et l'utiliser ou en créer un nouveau. Les profils sont utilisés par les adversaires virtuels pour mieux connaître votre façon de jouer et par le système de statistiques pour suivre votre progression.

Lancer la partie

Cliquez sur le bouton Charger la table pour commencer à jouer !
Le jeu en tournoi possède des caractéristiques qui lui sont propres. Consultez la page Jeu en tournoi pour plus de détails.

Jouer en ligne

Pour démarrer une partie en ligne, sélectionnez d'abord "Poker Academy en ligne" depuis le salon principal pour accéder au salon en ligne.

Remarquez que vous devez être connecté à Internet pour pouvoir utiliser Poker Academy en ligne.

Se connecter au salon en ligne

La première chose à faire est de choisir un nom d'utilisateur en ligne. Votre nom d'utilisateur doit comprendre moins de 12 caractères et ne peut contenir que des lettres, des chiffres, des espaces et des virgules. Les espaces au début et à la fin de votre nom d'utilisateur seront ignorés.

Après avoir saisi votre nom d'utilisateur, cliquez sur Se connecter

Si vous ne saisissez pas de mot de passe, le programme utilise la clé du CD saisie lors de l'installation et s'assure que cette clé n'est utilisée qu'une seule fois par utilisateur en ligne. Ne la prêtez pas, sinon vous ne pourrez pas jouer !

Rejoindre une salle

Une fois que vous êtes connecté, la fenêtre du Salon en ligne s'ouvre. Cette fenêtre contient diverses informations nécessaires à l'utilisation de Poker Academy en ligne.

Le sélectionneur de salle

Le sélectionneur de salle contient la liste de toutes les salles actives en ligne. Par défaut, toutes les tables actives s'affichent, mais il est possible de n'afficher que certaines sous-catégories (limit, no-limit, tournoi et salles privées) grâce aux onglets. Pour vous asseoir à une table, sélectionnez l'une des salles et appuyez sur "Rejoindre une salle", ou double-cliquez dessus. En dessous du sélectionneur de salle, vous verrez s'afficher des informations supplémentaires au sujet de la salle choisie, y compris le nom des joueurs déjà présents.

Onglet Informations

Pour tenir les utilisateurs informés des nouvelles du serveur et des derniers événements, comme les promotions et les tournois à entrée libre, l'onglet Informations est constamment mis à jour.

 © Anuman interactive 2007

Onglet Compte

L'onglet Compte affiche l'état de votre budget en ligne. Pour de plus amples informations sur le fonctionnement de votre budget en ligne, reportez-vous à la rubrique Crédits Poker Academy (PAX).

Onglet Classement

Toutes les parties jouées dans les salles PAX publiques sont évaluées. L'onglet des classements contient des statistiques sur tous les joueurs de Poker Academy en ligne. Obtenez votre classement et comparez-vous aux autres joueurs.

Onglet Utilisateurs

Cet onglet contient la liste des joueurs actuellement connectés à Poker Academy en ligne. Vous pouvez ainsi voir si un ami est connecté et dans quelle salle il joue.

Salon de discussion

Un salon de discussion public est mis à votre disposition. Les joueurs peuvent ainsi arranger des rendez-vous ou tout simplement parler de poker.

Démarrer une partie en ligne

Jouer en ligne est aussi simple que de jouer contre des ordinateurs. Pour jouer à un jeu d'argent, la première étape consiste à cliquer sur l'un des sièges vides portant la mention "Sélectionner un siège". Vous ne pourrez pas rejoindre un tournoi qui a déjà débuté ni une partie à laquelle participent déjà 10 joueurs. Lorsque vous rejoignez un tournoi, un écran d'inscription apparaît. Cliquez sur le bouton S'enregistrer pour demander à participer au tournoi.

Lorsque vous avez rejoint une salle, vous pouvez commencer à jouer lorsque le créateur de la salle appuie sur le bouton "Commencer le tournoi" (dans le cas d'un tournoi) ou lorsque le nombre minimum de joueurs a été atteint (dans le cas d'un jeu d'argent).

Amusez-vous bien ! Pour plus d'informations, consultez la page Jouer en ligne.

Conseil : pour entamer une discussion, cliquez sur la zone de texte en dessous de la transcrip-

tion dans la barre latérale, tapez votre message et appuyez sur la touche Entrée. Sinon, appuyez sur la touche Tab pour sélectionner le champ suivant.

Passez au niveau supérieur

Le but premier de Poker Academy est de vous aider à devenir un meilleur joueur. Poker Academy Pro contient un ensemble complet et puissant d'outils pour jouer au poker dont aucun joueur sérieux ne devrait se passer. Vous vous demandez peut-être quelle est la meilleure façon d'utiliser ces outils pour améliorer et perfectionner votre jeu et, plus important encore, pour augmenter vos gains. Apprendre ne serait-ce qu'un nouveau concept ou supprimer une petite faiblesse de votre jeu rentabilisera largement l'achat de ce logiciel une fois que vous aurez commencé à utiliser vos nouveaux talents dans de vrais jeux d'argent.

Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous

Poker Academy Pro est l'outil d'entraînement par excellence. Rien ne vaut l'expérience. Avec Poker Academy Pro vous pouvez jouer très vite pour gagner rapidement en expérience. Contrairement à la plupart des jeux d'argent en ligne contre des adversaires réels, nos adversaires virtuels prennent toujours le jeu au sérieux. Contrairement aux vrais jeux d'argent, vous pouvez tester de nouveaux styles et apprendre sans y laisser votre chemise. Nous vous offrons une large gamme de types de joueurs contre lesquels vous entraîner. L'expérience acquise contre un panel d'adversaires complet sera inestimable.

Entraînez-vous dans des situations particulières

Si vous manquez d'assurance quant à votre façon de jouer dans certaines situations, vous pouvez utiliser les Options du donneur pour en définir les conditions exactes puis vous entraîner jusqu'à ce que vous vous sentiez à l'aise. Par exemple, apprenez l'intérêt des différentes positions, en jouant la même main cent fois en début de table, en position intermédiaire ou en dernier. Apprenez à jouer KQ dépareillé en jouant juste après le surblindeur des centaines de fois à la suite. La capacité à isoler des scénarios pour vous entraîner dessus est un outil d'apprentissage puissant. Vous vous sentirez extrêmement confiant la prochaine fois que vous vous trouverez dans une situation que vous connaissez bien.

Apprenez à lire les mains

Utilisez la fonction regarder les mains des adversaires pour voir si vos suspicions sont justes.

 © Anuman interactive 2007

Jouez avec toutes les cartes visibles et étudiez la façon dont chaque joueur joue sa main. Revoyez les historiques de mains et rejouez d'anciennes sessions pour voir comment vous avez joué et les erreurs que vous avez faites. Vous pouvez aussi utiliser la fonction 'rejouer immédiatement' pour voir si une action différente vous aurait fait gagner plus d'argent. Par exemple, vous avez peut-être sous-joué un brelan lors du flop et maintenant vous voulez rejouer la même main pour voir si en misant plus tôt vous auriez pu remporter un pot plus gros.

Testez de nouveaux concepts

Lire des livres sur le poker est une très bonne façon d'apprendre et de comprendre de nouveaux concepts de jeu. En même temps que vous lisez, mettez ces concepts en pratique en les testant avec Poker Academy. La combinaison d'un livre de référence bien écrit et de la possibilité de vérifier ces concepts immédiatement renforcera votre compréhension.

Analysez votre jeu

Utilisez les statistiques du joueur pour découvrir les faiblesses de votre jeu. Découvrez les mains intéressantes à jouer et celles qui vous font perdre de l'argent. Par exemple, vous pouvez trier vos mains en fonction de votre position et voir les mains de départ que vous perdez dans chaque position. Vous devrez alors soit arrêter de jouer ces mains dans cette position, soit vous entraîner jusqu'à ce que vous arriviez à y gagner de l'argent. Utilisez la liste Requins & poissons pour voir les joueurs qui vous plument et ceux que vous plumez. Utilisez les graphiques du budget pour repérer des tendances dans vos performances dans le temps. Comparez vos statistiques à celles des autres joueurs pour voir en quoi vos styles diffèrent.

Apprenez les probabilités

Il est indispensable de connaître les probabilités des tirages, la probabilité que votre main soit la meilleure et la probabilité de gagner si vous sur-relancez avec votre paire et que vos adversaires vous suivent avec deux cartes plus hautes. Poker Academy Pro contient plusieurs outils pour vous aider à développer une bonne intuition en matière de mathématiques du poker. L'Evaluateur de main de la barre latérale vous donne des statistiques en temps réel sur la force de votre main. La fenêtre plus complète de l'Evaluateur de main affiche les probabilités de la force de votre main, des tirages et de ce que vos adversaires pourraient avoir comme main. Le Calculateur d'abattage est un outil essentiel pour calculer les probabilités de n'importe quel assortiment de mains. Il vous aidera à prendre les bonnes décisions dans les situations les plus délicates.

© Anuman interactive 2007

Jeux d'argent

Le Texas Hold'em se joue en général pour de l'argent. En situation réelle, les adversaires s'assoient autour d'une table avec leur argent en espèces devant eux et chaque main est jouée pour une certaine somme. L'objectif est simple : gagner plus d'argent que l'on en perd.

Avec Poker Academy, vous pouvez vous entraîner à jouer aux jeux d'argent limit et no-limit. Les désignations limit et no-limit font référence à la structure de mise de la partie. Limit, ou à limite fixe, signifie que chaque mise ou relance est d'un montant prédéterminé et non laissé à la discrétion de chaque joueur. En no-limit, ou sans limite, les joueurs peuvent miser ou relancer selon le montant de leur choix. Toutes les parties de Poker Academy se jouent avec un tapis, ce qui signifie que vous ne pouvez miser, relancer ou suivre qu'à hauteur du maximum de jetons placés devant vous.

Les jeux d'argent se distinguent par le prélèvement qu'on appelle la commission. La plupart des casinos prélèvent un petit pourcentage de chaque pot, appelé commission, en guise de contribution à l'organisation de la partie de poker. Dans ce cas, il vaut mieux remporter vos parties, mais avec suffisamment d'avance pour rembourser le montant de la commission. Poker Academy vous permet, si vous le souhaitez, de simuler la commission, ou d'en déterminer le montant à l'aide de formules bien connues.

Tables de jeux d'argent

Poker Academy vous permet de créer et de modifier des tables de jeux d'argent, pour lesquelles vous choisissez vos adversaires et leur installation pour une partie. Le jeu est préconfiguré avec plusieurs tables de départ pour les jeux en limite fixe et no-limit.

La création et la gestion des tables se fait depuis le salon des jeux d'argent. Vous y accédez en cliquant sur le bouton "jeux d'argent" dans le salon principal.

Ajouter et supprimer des tables

Pour gérer la liste, utilisez la barre d'outils qui se trouve à sa droite. Le bouton Créer une table crée une nouvelle table sans titre que vous pouvez personnaliser en la sélectionnant et en la modifiant comme n'importe quelle autre table (voir ci-dessous).

 © Anuman interactive 2007

Remarque : la nouvelle table sera à limite fixe ou no-limit en fonction du type de partie qui est actuellement sélectionné au moment où vous appuyez sur le bouton Créer une table.

Le bouton Corbeille supprime la table sélectionnée. Notez que vous pouvez supprimer les tables préconfigurées de la même façon que celles que vous avez créées.

Importer et exporter

Avec Poker Academy 2.0 vous pouvez désormais exporter et importer des tables. Si vous avez créé une table qui vous paraît unique et difficile, vous pouvez utiliser le bouton Exporter pour l'envoyer vers un fichier.

Vous pouvez alors utiliser le bouton Importer pour ajouter une table à votre jeu. Cette option vous permet également de faire une copie de sauvegarde et de rétablir les configurations d'une table si vous devez changer d'ordinateur.

Modifier une table

Vous pouvez modifier les adversaires virtuels assis aux nouvelles tables et à celles qui sont pré-configurées . Les noms apparaissent dans la zone d'entrée au-dessus de la liste des adversaires et peuvent être modifiés directement.

Pour modifier les adversaires, cliquez sur une rangée dans le tableau des adversaires. Un menu apparaît alors et vous pouvez décider de laisser le siège vide, de le donner à un joueur virtuel choisi au hasard ou à un joueur virtuel précis.

Pour modifier la description cliquez sur la boîte en dessous de la liste des adversaires et saisissez votre texte.

Les modifications sont automatiquement sauvegardées.

Tournois

Le poker en tournoi est une des façons les plus populaires de jouer au poker de nos jours. Avec Poker Academy vous pouvez jouer et vous entraîner aux tournois à limite fixe et no-limit, à une seule table ou en multitable. Les appellations limite fixe et no-limit font référence à la structure d'enchères du tournoi. Contrairement aux jeux d'argent, les tournois ont leur propre structure prédéfinie qui augmente les blinds à certains intervalles pour s'assurer que le tournoi a bien une fin. La pratique la plus répandue consiste à passer au niveau supérieur après un certain laps de temps ou un nombre de mains donné. Les appellations Table seule et Multitable font référence au nombre de tables qui jouent en même temps pendant le tournoi. Dans les tournois Table seule, une seule table joue et les joueurs sont donc toujours assis ensemble à la même table jusqu'à ce qu'ils quittent le tournoi. Les tournois multitable donnent du piment à l'expérience du tournoi : à mesure que les joueurs décavent, ceux qui restent sont souvent déplacés d'une table à l'autre afin d'équilibrer au mieux le nombre de joueurs à chaque table.

Forum de tournoi

Le forum de tournoi est le point de lancement à partir duquel vous sélectionnez les tournois pour jouer. Pour commencer un tournoi, sélectionnez-le tout d'abord dans la liste sur la gauche. Vous pouvez choisir parmi de nombreuses structures de tournoi connues, à limite fixe et no-limit, simple ou multitable, ou encore n'importe quel tournoi inachevé auquel vous avez déjà joué.

Structures de tournoi prédéfinies

Poker Academy est fourni avec plusieurs structures de tournoi prédéfinies ainsi qu'avec des outils pour créer et modifier vos propres structures. Depuis le forum vous pouvez créer, suppri-

 © Anuman interactive 2007

mer, rétablir la configuration par défaut, importer, exporter et sauvegarder vos structures de tournoi personnalisées.

- Crée une nouvelle structure de tournoi qui reproduit les paramètres de la dernière structure que vous avez sélectionnée. Il vous sera demandé de saisir un nom. Assurez-vous que chaque nom de tournoi n'est utilisé qu'une fois.
- Efface le tournoi personnalisé actuellement sélectionné. Vous ne pouvez pas effacer un tournoi prédéfini (vous pouvez uniquement le modifier).
- Rétablit les paramètres par défaut du tournoi prédéfini actuellement sélectionné.
- Ouvre une fenêtre de recherche de fichiers qui vous permet d'importer d'autres fichiers (.xml) de structure de tournois personnalisés vers Poker Academy. Si vous importez un fichier non valide, un message d'erreur apparaît, mais cela n'affecte pas le fonctionnement du programme.
- Ouvre une fenêtre de recherche de fichiers qui vous permet de sauvegarder le fichier de structure de tournoi personnalisé sur le disque. Vous pouvez partager ces structures avec des amis ou d'autres membres de Poker Academy par le biais de nos forums (www.poker-academy.com/forums).
- Sauvegarde la structure de tournoi personnalisée actuelle sur le disque. Le bouton de sauvegarde est activé dès que vous modifiez les paramètres de vos tournois.

Lorsque vous sélectionnez une structure de tournoi dans la liste, la fenêtre sur la droite est mise à jour pour afficher les différentes informations concernant le tournoi sélectionné. Cela comprend le nom du tournoi, des onglets avec plusieurs paramètres à configurer et une description rapide.

Les quatre onglets contenant les paramètres à configurer pour le tournoi sélectionné sont : détails, structure, joueurs et remboursements.

Onglet Détails

L'onglet Détails contient une description de votre tournoi ainsi que trois sections modifiables : Détails du temps de jeu, Caves, Joueurs.

Détails du temps de jeu : vous permet d'ajuster les valeurs de départ des trois paramètres principaux :
Jetons de départ : vous permet de définir le nombre de jetons attribués à chaque joueur en début de tournoi.

Joueurs de départ : vous permet de définir le nombre de joueurs qui participent à votre tournoi. Cette réglette se modifie de la même façon que la précédente.
Nombre de joueurs par table : vous permet de définir le nombre maximum de joueurs acceptés à chaque table. Les tournois en tête-à-tête ne sont pas encore pris en charge. Il y a donc au minimum trois joueurs par table.

Caves : vous permet de choisir combien vous souhaitez payer pour entrer dans le tournoi. La liste des caves disponibles représente celles qui sont autorisées dans la structure. Ces caves servent à connaître vos statistiques dans le jeu en tournoi afin que vous puissiez calculer votre retour sur investissement. Pour choisir la cave que vous souhaitez utiliser pour votre tournoi, il vous suffit de la sélectionner avant de commencer le tournoi. Les caves existantes peuvent être modifiées en double-cliquant sur les chiffres de celle que vous souhaitez modifier. Vous pouvez également ajouter et supprimer des caves autorisées pour la structure de tournoi choisie en utilisant les boutons (+) et (-) situés à droite de la section caves.

Joueurs : vous permet de définir les nombres minimum et maximum de joueurs acceptés dans votre structure de tournoi. Ces minima et maxima représentent les nombres aux extrémités gauche et droite de la réglette en haut de l'écran. Les tournois en table seule acceptent en général de 2 à 10 joueurs, alors que les tournois multitable en acceptent habituellement 10 ou plus.

Onglet Structure

L'onglet Structure vous permet de modifier la structure de mise du tournoi, notamment : le Niveau de départ, la Longueur de niveau, le Type de mise et l'Editeur de niveau.

Niveau de départ : vous permet de déterminer à quel niveau de la structure de tournoi ce tournoi doit commencer (c'est-à-dire qu'au lieu de commencer au premier niveau, vous pouvez choisir les premiers niveaux que vous souhaitez passer). Vous pouvez régler ce nombre à l'aide des flèches ou en le saisissant vous-même. Chaque structure a un nombre de niveaux différent et vous ne pouvez pas dépasser le dernier niveau de la structure.

Longueur de niveau : vous permet de choisir le temps que doit durer chaque niveau. Ce choix peut être fait en Minutes, en Mains ou en Décaves. En minutes, le jeu passe au niveau suivant après la fin d'un temps de jeu réel déterminé. Le temps de jeu réel est accumulé main après main et enregistré à partir du moment où vous appuyez sur le bouton de donne à la fin de la main. Cela veut dire que si vous quittez le programme entre deux mains ce temps ne sera pas comptabilisé pour décider quand passer au niveau suivant. En mains, le jeu passe au niveau sui-

 © Anuman interactive 2007

vant après un certain nombre de mains jouées. En Décaves, le jeu passe au niveau suivant après qu'un nombre de joueurs défini ait décavé. Puisqu'il peut y avoir plusieurs décaves par main dans un tournoi, en fonction du nombre de décaves qui se produisent lors d'une main et du réglage qui a été fait, il est possible que des niveaux soient sautés.

Pour simuler le jeu en conditions réelles nous vous recommandons un réglage d'environ 30 mains par heure de jeu. (c'est-à-dire que si un tournoi augmente ses blinds toutes les 15 minutes, cela reviendrait en gros à 8 mains par niveau).

Type de mise : vous permet de choisir le type de mise qui sera utilisé pendant toute la durée du tournoi. En no-limit, vous pouvez décider de miser jusqu'à la totalité de votre tapis à n'importe quel tour et la mise minimum doit être au moins égale au gros blind. En limite fixe, toutes les mises et relances sont fixées en fonction de multiples du gros blind.

Editeur de niveau : vous permet de modifier la structure et les blinds de votre tournoi. Chaque niveau a trois colonnes modifiables : mise initiale, petit blind, gros blind. En double-cliquant sur l'une de ces colonnes vous pouvez modifier la valeur appropriée à ce niveau. Lorsque vous définissez le petit blind d'un niveau précis, le gros blind sera immédiatement défini comme le double du petit blind. Il est conseillé d'augmenter les blinds de chaque tournoi pour forcer l'action à mesure que le tournoi avance. La seule règle lorsque vous créez un tournoi personnalisé est la suivante : le gros blind doit être supérieur ou égal au petit blind de ce niveau. A part ça, vous êtes libre de créer la structure de tournoi personnalisée que vous souhaitez. Les boutons (+) et (-) situés à droite de l'éditeur de niveau vous permettent d'ajouter ou de supprimer les rangées sélectionnées de la structure.

Onglet Joueurs

L'onglet Joueurs vous permet de visionner et de définir la composition de l'équipe de jeu pour votre tournoi. Ici, vous pouvez sélectionner ou configurer la distribution des adversaires virtuels ou "joueurs virtuels" contre lesquels vous souhaitez jouer. Un menu déroulant en haut de l'écran vous permet de choisir une distribution ou des joueurs enregistrés sur le disque. Un tableau affiche également les listes avec lesquelles les adversaires et le pourcentage de la distribution apparaîtront dans le tournoi. Des commandes en haut de l'écran vous permettent de créer, supprimer, sauvegarder, importer et exporter des distributions de joueurs. Il y a également des boutons sur le côté qui vous permettent d'ajouter et de supprimer des rangées de votre distribution.

 Crée une nouvelle distribution de joueurs pour le type de mise donné. Lorsque vous créez une

nouvelle distribution vous serez invité à lui donner un nom, afin de pouvoir la sélectionner facilement par la suite. Une distribution par défaut aléatoire, que vous pourrez modifier, sera créée au départ.

- Supprime la distribution de joueurs actuelle du disque.
- Enregistre la distribution de joueurs actuelle sur le disque.
- Ouvre une fenêtre de recherche de fichiers qui vous permet d'importer d'autres distributions de joueurs (.xml) vers Poker Academy. Si vous importez un fichier non valide, un message d'erreur apparaît, mais cela n'affecte pas le fonctionnement du programme.
- Ouvre une fenêtre de recherche de fichiers qui vous permet de sauvegarder la distribution de joueurs actuelle sur le disque. Vous pouvez partager ces distributions avec des amis ou d'autres membres de Poker Academy par le biais de nos forums (www.poker-academy.com/forums).
- Ajoute une nouvelle rangée à la distribution de joueurs. Toutes les nouvelles rangées seront au départ fixées de façon aléatoire, afin que vous puissiez choisir le moteur ou le profil que vous souhaitez.
- Supprime la rangée sélectionnée de la distribution.

Poker Academy vous offre quelques distributions de joueurs standards prédéfinies à la fois pour le jeu à limite fixe et le no-limit. Pour choisir une nouvelle distribution, sélectionnez-la dans le menu déroulant qui se trouve au centre, au-dessus de la liste des joueurs.

Pour modifier une distribution de joueurs cliquez sur n'importe quel adversaire pour faire apparaître un menu contenant tous les joueurs disponibles pour le type de jeu sélectionné. Le premier niveau de ce menu répertorie les moteurs d'intelligence artificielle et les sous-menus répertorient les profils spécifiques basés sur ces moteurs. Vous pouvez également choisir de sélectionner des joueurs virtuels de façon aléatoire depuis tous les moteurs d'IA ou choisir des joueurs virtuels aléatoires dans des moteurs d'IA spécifiques, afin de varier la composition de votre tournoi.

Remarque : Les moteurs d'IA sont spécifiques au jeu auquel vous êtes en train de jouer. Jagbot, Pokibot et Simbot ne jouent qu'au Hold'em limit. Vexbot et Sparbot ne jouent qu'au Hold'em en tête-à-tête. Jambot, Oddbot, Xenbot et Averybot ne jouent qu'au Hold'em no-limit.

Lorsque vous avez sélectionné un "joueur virtuel", vous pouvez modifier le pourcentage de sa distribution en double-cliquant sur la troisième colonne dans la liste des joueurs. Lorsque vous commencez votre tournoi, le nombre de joueurs virtuels spécifiques qui apparaît est basé sur le pourcentage que vous avez saisi dans la liste des joueurs.

 © Anuman interactive 2007

Conseil : ne vous inquiétez pas si le total de vos pourcentages ne correspond pas à 100 %, puisque toutes les valeurs seront normalisées lorsque vous cliquerez sur le bouton de départ. Par exemple, si vous attribuez à deux joueurs virtuels les valeurs 20 % pour (A) et 10 % pour (B), attendez-vous lorsque vous commencerez le tournoi à voir les valeurs 67 % pour le joueur virtuel (A) et 37 % pour (B) dans votre composition.

Onglet Remboursements

L'onglet Remboursements contient deux sections : Choisir les remboursements et Visionneur des remboursements.

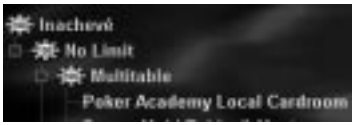
Choisir les remboursements : vous permet de choisir le type de remboursement que vous souhaitez utiliser pour votre tournoi. Poker Academy fournit plusieurs types de remboursements différents pour les différentes tailles de tournois. Il y a des remboursements de tournois multitable et sit & go qui payent à un certain nombre de joueurs un pourcentage de la dotation. Il y a aussi des remboursements satellites qui remboursent 1 gagnant pour 10, 20 ou 50 joueurs. Enfin, il existe un remboursement "tout pour le vainqueur" qui ne récompense que le joueur qui termine en première place. De plus, celui qui choisit les remboursements peut définir la Dotation initiale et augmenter la somme d'argent de la dotation pour laquelle les joueurs s'affrontent. En dessous se trouve la valeur de la dotation et le nombre actuel de joueurs dans votre tournoi. Si vous modifiez le nombre de joueurs en utilisant la réglette qui se trouve au-dessus, vous modifiez également la dotation et les remboursements correspondants dans le visionneur des remboursements.

Le visionneur des remboursements : vous permet de voir les remboursements pour le tournoi en cours en fonction : du Nombre de joueurs, de la Cave et de la Dotation initiale. Il contient trois colonnes : Place au classement, Remboursements et Dotation. La colonne Place au classement montre la fourchette de positions auxquelles correspondent les remboursements pour cette rangée. La colonne Remboursements montre le pourcentage de la dotation totale que chaque position dans cette rangée recevra. La colonne Dotation contient la somme en dollars que chaque position répertoriée dans cette rangée recevra.

Tournois inachevés

Si des tournois inachevés sont disponibles pour que vous les repreniez, ils apparaissent en haut de la liste à gauche du Forum de tournoi.

© Anuman interactive 2007



Les tournois inachevés en fonction de leur type limit, no-limit, table seule ou multitable. Ils sont sauvegardés automatiquement lorsque vous arrêtez de jouer et que le tournoi n'est pas terminé ou que vous n'avez pas encore décavé. Il n'y a qu'un seul bouton de commande pour les tournois inachevés : supprimer

Supprime du disque le tournoi inachevé en cours.
Lorsque vous sélectionnez un tournoi inachevé, son titre apparaît sur la droite de l'écran avec la date à laquelle vous l'avez commencé. En dessous du nom apparaissent quelques informations concernant votre tournoi : la dotation, la cave, votre classement, les joueurs encore en jeu, le temps écoulé et les jetons de départ. Encore en dessous se trouvent quatre onglets avec des informations supplémentaires sur votre tournoi inachevé : classements, résumé, niveaux et remboursements.

Onglet Classement

L'onglet Classements vous montre une liste de tous les joueurs du tournoi, le nombre de jeton qu'il leur reste et les remboursements éventuels qu'ils ont touchés.

Onglet Résumé

L'onglet Résumé montre une courte description du tournoi, avec des informations sur les jetons de départ, la longueur des niveaux, le niveau et les blinds en cours. Vous y trouverez également des informations comparant votre tapis à tous les jetons en jeu, au nombre moyen de jetons et au montant du gros blind. Ces informations sont cruciales pour vous aider à déterminer comment vous vous en sortiez dans ce tournoi au moment où vous l'avez interrompu. Encore en dessous se trouve un classement comparant le plus gros tapis, le plus petit et le tapis moyen.

Onglet Niveaux

L'onglet Niveaux montre les niveaux et la structure du tournoi. Le Numéro de niveau, les Blinds et les Mises initiales sont affichés. Les blinds augmentent en même temps que le numéro de niveau. Certains tournois n'ont pas de mises initiales. Cette liste est fixée lorsque le tournoi com-

 © Anuman interactive 2007

mence.

Onglet Remboursements

L'onglet Remboursements affiche les informations concernant les remboursements pour votre tournoi. La place au classement est la position dans laquelle un joueur termine le tournoi. Les remboursements sont le pourcentage de la dotation que cette place au classement reçoit. La dotation est la somme en dollars que cette place au classement reçoit. Cette liste est fixée lorsque le tournoi commence.

Participer à un tournoi

Lorsque vous avez sélectionné un nouveau tournoi et que vous l'avez personnalisé à votre convenance, vous pouvez aller sur l'écran de jeu pour le lancer en cliquant sur le bouton Commencer la partie qui apparaît en bas de l'écran Forum de tournoi. Autrement, si vous avez sélectionné un tournoi inachevé que vous souhaitez reprendre, vous pouvez cliquer sur le bouton Reprendre le tournoi inachevé qui apparaît en bas du Forum de tournoi et qui vous emmènera à l'écran de jeu sur lequel vous pourrez continuer le tournoi que vous avez repris.

Remarque : si vous commencez ou reprenez un grand tournoi multitable, vous devrez patienter un moment pendant la configuration du tournoi avant d'arriver à la table de poker où vous pourrez commencer à jouer.

Une fois assis à la table de poker pour participer à un tournoi, l'option fenêtre de classement du tournoi sera, en fonction de vos réglages, soit affichée, soit activée dans la fenêtre principale du menu Salon où vous pourrez l'ouvrir en cliquant sur classement du tournoi... dans le menu ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl + T.

Lorsque vous participez à un tournoi, toutes les options disponibles lorsque vous jouez à un jeu d'argent ne sont pas autorisées. Plus précisément, pendant un tournoi, les options suivantes sont soit interdites, soit ne font rien : immobiliser le bouton, définir le bouton, réorganiser les sièges, définir le budget ou modifier ou sauvegarder les tables.

Pendant un tournoi, vous distribuez les mains en utilisant le bouton Donner une main, comme dans un jeu d'argent. Lorsque vous appuyez sur le bouton Donner une main, un gestionnaire de tournoi vérifie d'abord s'il faut passer au niveau supérieur et si les tables doivent être équilibrées dans un tournoi multitable. Si c'est nécessaire il déplace les participants. Si le jeu passe au

niveau supérieur, que des tables sont supprimées ou que vous avez été déplacé, une annonce apparaît au centre de la table pour vous indiquer ce qui a été fait. L'annonce est suivie d'une courte pause afin que vous puissiez la lire, puis la main suivante est distribuée.

Pendant que votre table joue, toutes les autres tables du tournoi, s'il y en a, jouent simultanément en arrière-plan. Lorsque votre partie se termine, ainsi que celle de toutes les autres tables en arrière-plan, la partie que vous venez de jouer est sauvegardée dans la base de données de l'historique des mains et met à jour les statistiques correspondant à votre jeu (notamment celles qui se trouvent dans le système de statistiques du joueur, la fenêtre de classement du tournoi et la section classement du tournoi dans la barre d'outils latérale). Dans un tournoi multitable, aucune des tables en arrière-plan n'est sauvegardée. Elles n'apparaissent donc pas dans la base de données de l'historique des mains. Après la sauvegarde de la partie, le bouton Donner une main apparaît pour vous permettre de distribuer la main suivante ou de compter sur la Donne automatique pour distribuer la main suivante automatiquement à votre place.

Tables en arrière-plan

Puisqu'il y a potentiellement beaucoup de tables qui jouent en même temps, les capacités statistiques autorisées des joueurs virtuels jouant à des tables en arrière-plan sont réduites de façon sélective afin que tous ces adversaires puissent jouer en même temps et rapidement. A mesure que la taille des tournois multitable augmente, les capacités statistiques des joueurs virtuels jouant à des tables en arrière-plan sont de plus en plus réduites. Dans un tournoi comprenant jusqu'à trois tables, tous les joueurs virtuels de toutes les tables jouent à leur capacité maximum. Jusqu'à cinq tables actives, les adversaires virtuels des deux tables supplémentaires sont réduits afin de ne pas avoir à les modéliser. Au-delà de cinq tables actives, tous les adversaires virtuels des tables en arrière-plan sont réduits afin de ne pas être modélisés. Leurs ressources sont également fortement réduites. Cependant, indépendamment de la taille du tournoi auquel vous participez, tous les adversaires virtuels assis à la table à laquelle vous jouez ont toujours leurs capacités statistiques maximum.

Gagner un tournoi

Lorsque vous avez la chance de gagner un tournoi, un message de félicitations recouvre la table de poker. Il vous donne également un résumé d'informations incluant la somme d'argent que vous avez gagnée et le nombre de joueurs que vous avez battus. Ce message contient un bouton Retour au salon qui le fait disparaître et vous ramène au forum de tournoi.

 © Anuman interactive 2007

Décaver d'un tournoi

Si vous devez malheureusement décaver d'un tournoi, un message recouvre la table de poker. Il vous donne un résumé d'informations, notamment la somme d'argent que vous avez perdue. Ce message contient deux boutons. Le bouton Quitter le tournoi vous permet de sortir du tournoi pour revenir au forum de tournoi. Le bouton Continuer tournoi fait disparaître le message et vous permet de suivre la fin du tournoi en observateur. Si vous visionnez le tournoi jusqu'à la fin, le même message apparaît à nouveau, vous informant de vos résultats, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton Retour au forum qui fait disparaître le message pour vous ramener au forum de tournoi.

Quitter un tournoi

Si à n'importe quel moment vous souhaitez arrêter de jouer à votre tournoi pour jouer à une autre partie ou tout simplement parce que vous avez fini de jouer pour le moment, il vous suffit de sélectionner la partie à laquelle vous voulez jouer ou de fermer l'application. Votre tournoi sera automatiquement sauvegardé et ajouté à la section Tournois inachevés de la liste des tournois à gauche de l'écran du Forum de tournoi. Si vous quittez un tournoi inachevé et que vous ne souhaitez pas y rejouer un jour, vous devrez le supprimer manuellement dans la partie Tournois inachevés du Forum de tournoi en utilisant l'icône de la corbeille.

Fenêtre de classement du tournoi

La fenêtre de Classement du tournoi est une fenêtre subsidiaire que vous pouvez ouvrir lorsque vous participez à un tournoi. Elle vous fournit des informations utiles concernant le tournoi qui sont mises à jour en temps réel pendant que vous jouez, pour que vous soyez informé de l'état actuel du tournoi.

Lorsqu'un tournoi a commencé, vous pouvez ouvrir cette fenêtre manuellement en sélectionnant Classement du tournoi... dans le menu Forum de la fenêtre de l'application principale (ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl + T). Selon vos préférences, cette fenêtre peut également être programmée pour s'ouvrir automatiquement au début de chaque tournoi en cochant la case Afficher la fenêtre au début du tournoi située dans l'onglet Options de la fenêtre de Classement du tournoi elle-même. Par défaut, cette option est sélectionnée. La fenêtre apparaîtra donc automatiquement au début de chaque tournoi auquel vous participez.

Les informations de la boîte de dialogue du Classement du tournoi sont réparties sur six onglets

différents : Résumé, Classement, Tapis, Niveaux, Remboursements et Options.

Onglet Résumé

L'onglet Résumé contient quelques informations très utiles à propos du tournoi lui-même et de la façon dont vous vous en sortez sur le moment. En haut se trouve le nom du tournoi auquel vous participez. Ce nom est le même que celui qui apparaît dans la liste de tournois à partir de laquelle vous faites votre choix dans le forum de tournoi.
On y trouve ensuite les entrées suivantes :

Cave :
le montant de votre cave pour entrer dans le tournoi. Le format de la cave est le montant total de la cave suivi de la décomposition des montants de la dotation et des droits de table du casino respectivement. Donc, une cave indiquant 6$ (5$ + 1$) veut dire que la participation au tournoi vous coûte 6$, dont 5 sont ajoutés à la dotation qui peut être gagnée alors qu'1$ revient au casino comme droit de table et ne peut donc pas être gagné.

Dotation :
nombre total de dollars disponibles pouvant être gagnés lors du tournoi.

Positions payées :
nombre de places finales auxquelles un joueur gagne de l'argent.

Classement :
votre classement actuel dans le tournoi sur le nombre total de participants au départ.

Joueurs restants :
nombre de joueurs qui n'ont pas décavé sur le nombre total de participants au départ.

Prochaine position paie :
dotation remise au prochain joueur qui décave.

Nombre de jetons en jeu :
nombre total de jetons dans le tournoi.

La section suivante vous donne la taille du plus gros tapis, du plus petit tapis et du tapis moyen restant dans le tournoi.

 © Anuman interactive 2007

La section suivante vous donne des informations spécifiques sur votre tapis, notamment la taille de ce tapis, son pourcentage par rapport au nombre total de jetons encore en jeu, sa position par rapport au tapis moyen et sa position par rapport au montant du gros blind actuel.

La section suivante vous donne le niveau actuel du tournoi et la taille de la mise initiale s'il y en a une, ainsi que les blinds correspondant à ce niveau.

La dernière section contient un paragraphe résumant rapidement des informations supplémentaires sur le tournoi, notamment le nombre de jetons avec lequel chaque joueur a commencé et la vitesse d'augmentation des niveaux.

Onglet Classement

L'onglet Classement contient un tableau de classement dans lequel chaque rangée donne un résumé des informations sur chaque joueur qui est entré dans le tournoi. Le tableau contient quatre colonnes : Place au classement, Nom, Jetons et Résultat. Les rangées sont classées en ordre croissant selon la place de chaque joueur dans le tournoi. Le tableau de classement est coloré de façon à séparer visuellement ses différentes parties. Les rangées vertes indiquent les joueurs qui n'ont pas encore décavé et les rangées rouges ceux qui ont déjà décavé. Chaque couleur apparaît en une teinte claire et une plus foncée. La teinte la plus claire est utilisée pour montrer les places du classement qui sont dans les points (soit provisoirement, si le joueur n'a pas encore décavé, soit de façon définitive s'il a décavé). La teinte la plus foncée indique les places au classement qui ne sont pas dans les points. De plus, votre entrée dans le tableau apparaît en caractères gras pour que vous la trouviez plus facilement.

La colonne Place au classement contient le rang actuel de chaque joueur dans le tournoi. La place d'un joueur dans le classement est tout d'abord déterminée par le nombre de jetons en sa possession. Plus un joueur a de jetons, mieux il sera placé dans le classement du tournoi. Pour les joueurs qui n'ont pas décavé, cette place est leur classement provisoire parmi tous les participants du tournoi. Lorsqu'un joueur décave, son classement provisoire devient définitif puisqu'il n'est plus actif dans le tournoi. La main au cours de laquelle il décave est alors utilisée pour déterminer son classement final. Si plusieurs joueurs décavent lors de la même main, le nombre de jetons en leur possession au début de la main est utilisé pour les départager au classement final. Si cela ne suffit pas à les départager, ils sont à égalité et finissent à la même place du classement. La colonne Nom contient le nom de chaque joueur. La colonne Jetons contient le nombre de jetons de chaque joueur. La colonne Résultat contient les gains ou les pertes réalisés

par le en participant au tournoi et en terminant au classement final qui est le sien. Les cases de cette colonne ne sont remplies que lorsque les joueurs ont décavé.

Onglet Tapis

L'onglet Tapis contient une représentation graphique du nombre de jetons pour tous les joueurs actifs. Ils sont présentés de gauche à droite dans l'ordre croissant. La hauteur des jetons est représentée proportionnellement au nombre de jetons du joueur qui en a le plus. Le tapis correspondant à votre nombre de jetons (ou tous les jetons qui vous appartiennent) apparaît dans une couleur plus claire que les autres. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur un tapis, placez-vous au-dessus d'une barre pour faire apparaître une fenêtre contextuelle avec le nom du joueur et le nombre exact de jetons représenté par la barre. De plus, si l'application détermine que l'échelle du graphique permet d'afficher des informations supplémentaires, une ligne noire horizontale peut apparaître indiquant le montant du gros blind par rapport aux tapis (et éventuellement des lignes blanches supplémentaires représentant les différents multiples du gros blind), ainsi qu'une autre ligne horizontale noire représentant la hauteur du tapis moyen actuel.

Onglet Niveaux

L'onglet Niveaux contient un tableau composé de tous les niveaux du tournoi. Chaque rangée du tableau correspond à un niveau du tournoi et à mesure de sa progression, le niveau en cours se déplace du haut du tableau vers le bas. Le texte du niveau en cours apparaît en gras. La colonne Niveau contient le numéro du niveau. La colonne Blinds montre le montant du petit blind et du gros blind pour ce niveau. La colonne Mise initiale montre le montant de la mise initiale pour ce niveau.

Onglet Remboursements

L'onglet Remboursements vous montre la dotation nette pour chaque place au classement final du tournoi dans les points. Chaque rangée représente le montant d'un remboursement pour une fourchette de places au classement final. La colonne Place au classement montre la fourchette de places au classement final correspondant aux remboursements de cette rangée. Le tableau est classé dans l'ordre croissant des places au classement. La colonne Remboursements montre le pourcentage de la dotation totale que gagnerait chaque joueur. La colonne Dotation montre les gains actuels approximatifs de chaque joueur.

 © Anuman interactive 2007

Onglet Options

L'onglet Options contient deux options qui vous permettent de contrôler l'ouverture automatique de la boîte de dialogue du classement du tournoi. Si l'option Afficher la fenêtre au début du tournoi est sélectionnée, la fenêtre s'ouvre automatiquement lorsque vous commencez un tournoi. Si l'option Afficher la fenêtre après chaque décave est sélectionnée, la fenêtre s'ouvre automatiquement lorsqu'un joueur décave. Les réglages par défaut lors de la première utilisation font apparaître automatiquement la fenêtre au début d'un tournoi, mais pas à chaque fois qu'un joueur décave.

Horloge de tournoi à domicile

Aujourd'hui, beaucoup de gens organisent des tournois de poker chez eux pour s'amuser entre amis. Pour vous aider à organiser et gérer efficacement ces tournois, Poker Academy vous fournit une Horloge de tournoi à domicile.

L'Horloge de tournoi à domicile de Poker Academy facilite le suivi de toutes les informations essentielles au bon déroulement du tournoi : les blinds et les niveaux, les remboursements de dotation, le nombre de joueurs en lice et leurs caves. Avec toutes ces fonctionnalités, vous vous assurez que vos tournois à domicile se déroulent aussi bien que les tournois en casino.

L'Horloge de tournoi à domicile est un programme distinct que vous pouvez lancer à partir du salon principal de Poker Academy ou du menu Fenêtre. Au premier affichage de l'horloge, vous verrez apparaître les quatre éléments suivants : la structure des blinds, les données relatives aux caves/rajouts/recaves, la structure des remboursements et un chronomètre par niveau du tournoi avec des commandes.

Structure des blinds du tournoi

L'horloge de tournoi à domicile de Poker Academy comprend des structures de blinds par défaut que vous pouvez choisir d'utiliser ou modifier. Pour sélectionner l'une de ces structures, utilisez le menu déroulant en haut de la fenêtre.

A la première utilisation de l'horloge de tournoi à domicile, une structure initiale nue est sélectionnée par défaut. A chaque utilisation suivante, la dernière structure choisie est automatiquement sélectionnée et chargée.

Une barre d'outils à cinq boutons accompagne le menu déroulant :

Crée une nouvelle structure que vous pouvez nommer et modifier.

Supprime la structure actuellement sélectionnée.

Enregistre la structure actuellement sélectionnée sur le disque.

Ajoute un nouveau niveau à la structure actuelle. Si une rangée est sélectionnée, cette rangée est dupliquée. Si aucun niveau n'est sélectionné, un niveau est ajouté à la fin de la structure.

 Supprime le ou les niveau(x) sélectionné(s) de la structure. Si aucune rangée n'est sélectionnée, le bouton Supprimer est désactivé.

Conseil : vous ne pourrez modifier une structure ou en sélectionner une nouvelle avant le démarrage ou la remise à zéro de l'horloge.

Pour modifier la structure de tournoi actuelle, double-cliquez sur la cellule du tableau que vous voulez mettre à jour et modifiez la valeur. Vous pouvez modifier la valeur des mises initiales, des petits blinds ou des gros blinds dans la structure de votre choix.

Si vous faites une erreur en modifiant la structure, les cellules invalides sont surlignées en rouge pour vous signaler le problème. Vous commettez une erreur si vous choisissez une mise initiale supérieure au petit ou au gros blind, ou si le petit blind est supérieur au gros blind dans un niveau. Des erreurs peuvent également survenir lorsque les blinds diminuent d'un niveau à l'autre dans la structure. Dans un tournoi, les blinds doivent augmenter d'un niveau à l'autre ou rester identiques.

En dessous du tableau de structure des blinds se trouve la commande de durée du niveau. Vous

 © Anuman interactive 2007

pouvez modifier la durée de chaque niveau en minutes à l'aide des flèches. Vous pouvez également procéder à cette modification lorsque l'horloge tourne : la modification sera prise en compte au prochain tour. Exemple : vous voulez que les quatre premiers niveaux de votre tournoi durent 15 minutes et que chaque niveau suivant dure 20 minutes. Réglez la durée du niveau à 15 minutes et démarrez l'horloge du tournoi. Au niveau quatre, pendant que l'horloge décompte les 15 minutes, réglez la durée du niveau à 20 minutes : au niveau 5, l'horloge se met à décompter 20 minutes.

Si vous avez sélectionné l'option Faire une pause après chaque niveau, l'horloge fait une pause lorsqu'un niveau est terminé et vous devez démarrer le chronomètre pour commencer le niveau suivant.

Caves, recaves et rajouts

A gauche de l'Horloge de tournoi à domicile, sous le tableau de structure des blinds, vous trouverez des champs qui vous donnent des informations sur les caves, recaves et rajouts des joueurs. Grâce à ces informations, l'horloge du tournoi fait automatiquement le suivi de la dotation du tournoi, qui à son tour permet de calculer automatiquement les remboursements souhaités. De plus, l'horloge du tournoi fait le suivi du nombre total de jetons en jeu.

Les champs cave vous permettent de saisir le nombre de joueurs qui ont payé pour participer au tournoi, le prix que chaque personne paie pour entrer en jeu, et le nombre de jetons qu'un joueur reçoit en échange de sa cave.

Les champs recave vous permettent de suivre le nombre de joueurs qui ont payé pour des recaves, le coût d'une recave et le nombre de jetons par recave.

Les champs rajout vous permettent de suivre le nombre de joueurs qui ont payé pour des rajouts, le coût d'un rajout et le nombre de jetons par rajout.

Les valeurs saisies dans ces champs sont automatiquement enregistrées par l'Horloge de tournoi à domicile et sont chargées lors des parties suivantes (sauf pour le nombre de recaves et de rajouts qui est d'office remis à zéro à chaque démarrage).

Remboursements de dotation du tournoi

Le tableau Remboursements de dotation du tournoi vous permet de personnaliser la valeur des

dotations remboursées dans votre tournoi à domicile. Le nombre de rangées du tableau des remboursements correspond au nombre de joueurs qui paient pour participer à votre tournoi, défini dans le champ Cave. Ainsi, vous ne risquez pas de rembourser accidentellement des personnes qui n'ont pas participé à votre tournoi.

Quand vous augmentez le nombre de caves et que la dotation est complètement répartie, chaque joueur supplémentaire reçoit un remboursement à hauteur de 0 %. Si l'ensemble de la dotation n'a pas été complètement réparti, chaque cave supplémentaire, et donc chaque rangée de remboursement ajoutée, se voit attribuer une valeur de remboursement. Cette valeur correspond au montant de la dotation restant à verser et à la valeur de remboursement précédente. Cet ajout automatique des remboursements permet d'éviter la répartition excessive de la dotation et l'augmentation du montant des remboursements en cas de joueurs terminant en mauvaise posture.

Pour régler la valeur d'un remboursement, il vous suffit de double-cliquer sur la cellule du tableau à modifier. Si vous modifiez la valeur "% de la dotation", le remboursement brut est automatiquement mis à jour et vice versa.

Si vous faites une erreur en modifiant les valeurs du tableau des remboursements, les cellules sont surlignées de différentes couleurs en fonction de l'erreur. Vert : les valeurs actuelles du tableau des remboursements ne permettent pas de répartir 100 % de la dotation. Le pourcentage restant à attribuer apparaît dans une info-bulle lorsque vous placez le curseur de la souris sur le tableau. Rouge : vous avez réparti plus de 100 % de la dotation et vous devez supprimer un certain pourcentage du tableau des remboursements. Vous trouverez également ce pourcentage en plaçant le curseur de la souris sur le tableau et en lisant l'info-bulle qui apparaît. Orange : les valeurs de remboursement surlignées sont incohérentes. Cela signifie qu'un joueur bien classé recevra moins d'argent qu'un joueur moins bien classé.

Les valeurs du tableau des remboursements sont automatiquement mises à jour lorsque la dotation augmente au fur et à mesure des caves, recaves et rajouts. Sous la dotation, vous trouverez des statistiques de base au sujet de votre tournoi, y compris la dotation totale et le nombre total de jetons en jeu.

Affichage et commandes de l'horloge

A droite de l'Horloge de tournoi à domicile se trouve le volet du chronomètre. Il affiche le niveau actuel, le temps restant et les blinds en cours. En dessous, vous trouverez les commandes de

 © Anuman interactive 2007

l'horloge :

Démarre le chronomètre du niveau. Une fois le chronomètre en marche, le bouton lecture se transforme en bouton pause.

Met le chronomètre en pause. Une fois fait, le bouton pause se transforme en bouton lecture.

Remet l'horloge du tournoi au début du niveau de blind précédent. Le chronomètre du niveau est remis à zéro et arrêté.

Met l'horloge du tournoi au début du niveau de blind suivant. Le chronomètre du niveau est remis à zéro et arrêté.

 Remet à zéro le chronomètre de l'Horloge de tournoi à domicile et les niveaux. Quand l'horloge du tournoi tourne, la structure de niveau du tournoi est verrouillée : utilisez ce bouton de remise à zéro pour choisir une nouvelle structure ou modifier la structure actuelle.

Le bouton Commencer break en dessous des commandes de l'horloge démarre le chronomètre du break pendant le nombre de minutes indiqué. Pour modifier la durée du break, réglez le nombre de minutes avant d'appuyer sur le bouton Commencer break. Vous pouvez commencer le break à tout moment une fois l'horloge en marche. Si vous commencez un break au milieu d'un niveau, le niveau est mis en pause ; le chronomètre reprendra une fois le break terminé. Si vous voulez arrêter un break avant qu'il ne soit fini, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Arrêter break, qui remplace le bouton Commencer break lorsque le chronomètre du break est en marche.

 © Anuman interactive 2007

© Anuman interactive 2007